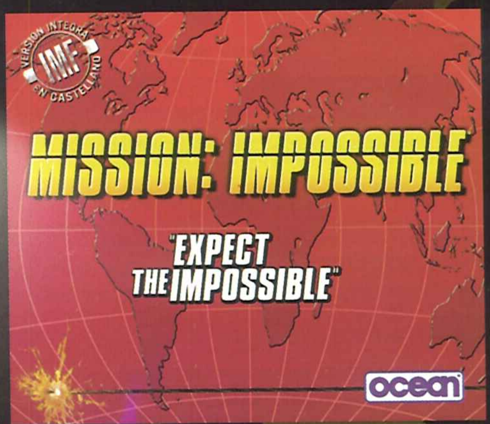
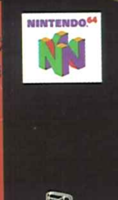


LA REVISTA PARA LOS FANS DE
NINTENDO 64
MC
Nº 19
575 Ptas
3,46 €
Edición española
64
MAGAZINE
STAR
WARS
Episode 1: Racer
te convierte en Anakin Skywalker
INCLUYE
SOPORTE
PARA
CARTUCHOS
SALÓN E3
Pasen y vean
JET FORCE GEMINI
Imágenes inéditas del nuevo
shoot'em up de Rare
WINBACK
F1 WORLD GRAND PRIX 2
QUAKE II
00019
8 414090 102780

LO MEJOR PARA TU N64
A LOS MEJORES PRECIOS







LICENSED BY Nintendo
PAL VERSION





LICENSED BY Nintendo
PAL VERSION

7.990 Ptas.

7.990 Ptas.







LICENSED BY Nintendo
PAL VERSION



6.990 Ptas.

6.990 Ptas.





Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2° 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga
Redactores: Federico Pérez, M. Carmen Sanchez

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Sonia Ortega, Mònica Terrats, Marta Fuertes, Raquel García, Àlex Guardiet, Pepi Martí, Carlos Robles.

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
P° San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Alba Hernández
P° San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Elena Cabrera
Publicidad
Pilar González
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel.: 91 372 87 80 • Fax: 91 372 95 78

Publicidad de consumo
Alba Hernández
Carmen.marti@mcediciones.es
P° San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel.: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 63

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones P° San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n° 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
P° San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A



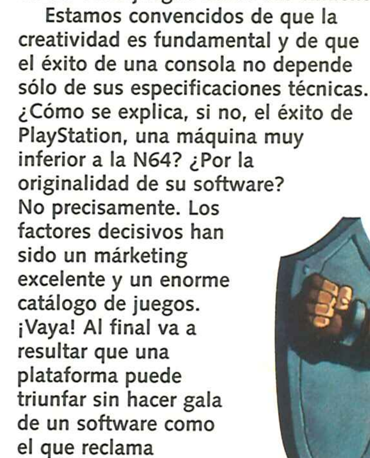


Como era de prever, The Legend of Zelda: Ocarina of Time arrasó en los premios que otorga cada año la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas en el marco de la E3 (Electronic Entertainment Expo). Zelda se hizo con 6 galardones, a saber: Título Interactivo del Año, Juego de Aventuras del Año, RPG del Año, Juego para Consola del Año, Obra Sobresaliente del Diseño Interactivo y Obra Sobresaliente de la Ingeniería de Software.

Sin embargo, Shigeru Miyamoto, el padre de la criatura, no está satisfecho del todo. Hace algunas semanas afirmó que los ingenieros y programadores han arrebatado a los artistas –entre los que, cómo no, él se incluye- el control del proceso creativo de los juegos. Debido a la aplicación de tecnologías revolucionarias en la producción de software, se precisa una considerable competencia técnica para supervisar cualquier proyecto. En estas circunstancias, Miyamoto reivindica la creatividad sobre los alardes de poderío tecnológico como la mejor receta para mantener a los usuarios cautivos de un juego. Tetris, por ejemplo, es un programa muy simple, pero absolutamente perfecto en su sencillez. Ningún otro título de puzzles ha logrado igualarlo en adictividad. Su éxito se debe a su concepto, no a su barroquismo gráfico, efectos de luz, etc.

En este sentido, cuando un juego se ha llevado al límite de sus posibilidades, no tiene objeto seguir explotando la misma fórmula. Las innovaciones técnicas podrán hacerlo más vistoso, pero su jugabilidad se habrá estancado sin remedio. Tal es el caso de Zelda 64, argumenta Miyamoto, y por eso el genio ha dejado caer que es muy probable que no haya nuevas aventuras de Link en el futuro. En el fondo, eso es muy positivo: significa que Miyamoto, fiel a su ideario, está barruntando algún concepto totalmente original que vuelva a sacudir la industria de los videojuegos desde sus cimientos.

Estamos convencidos de que la creatividad es fundamental y de que el éxito de una consola no depende sólo de sus especificaciones técnicas. ¿Cómo se explica, si no, el éxito de PlayStation, una máquina muy inferior a la N64? ¿Por la originalidad de su software? No precisamente. Los factores decisivos han sido un márketing excelente y un enorme catálogo de juegos. ¡Vaya! Al final va a resultar que una plataforma puede triunfar sin hacer gala de un software como el que reclama Miyamoto.





¿Qué lección debe extraer Nintendo de su intento fallido de destronar a PlayStation? Pues que no basta con ofrecer software que derroche inventiva si la calidad no va acompañada de cantidad. Miyamoto tiene razón, pero si está solo en su empeño, su empresa no colmará sus expectativas. Ni las tuyas.


PARA LOS FANS DE NINTENDO
Nº 19 31 de julio de 1999

SUMARIO







Desde la página 6

6 ACTUALIDAD NINTENDO
Conoce a los últimos desertores de Rare.

10 CUENTA ATRÁS



Asómbrate con los próximos lanzamientos: Quake II, Winback, Mario Golf, Armorines, Road Rash 64 y Army Men.

Desde la página 44

44 TWISTED EDGE
Cuando el snowboarding se congela...

SECCIONES

34 PLANET GAME BOY
Te ponemos al día sobre la consola portátil más vendida del mundo.

46 ¡ESO DIGO YO!
Publicamos tus propios Análisis de los juegos que más amas u odias.

74 CUENTA, CUENTA
Haznos consultas o expresa tu opinión sobre la revista.

76 DIRECTORIO
Reseñas breves e incisivas de los juegos analizados en M64.

80 SUSCRIPCIÓN
Disfruta de las ventajas de suscribirte a Magazine 64.

81 EL MES QUE VIENE
Un avance de los contenidos del próximo número.





STAR WARS EPISODE 1: RACER

Acompáñanos a una galaxia muy lejana... Bueno, bueno, sin empujar, ¡eh!



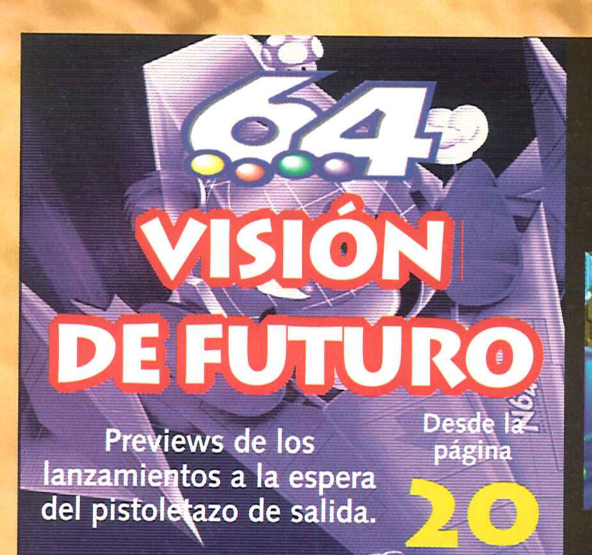
26

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

El matrimonio perfecto entre gráficos y jugabilidad. O la pareja de hecho, ¡qué más da!



30

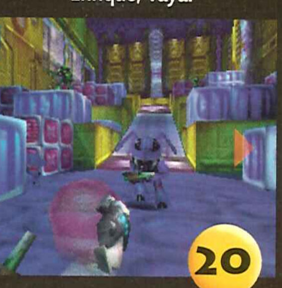


64 VISIÓN DE FUTURO

Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.

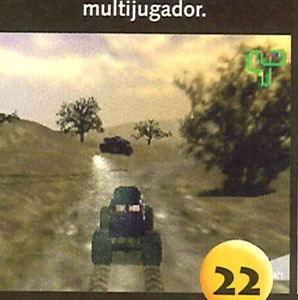
Desde la página 20

JET FORCE GEMINI
Un par de jóvenes realmente duros. Como Ricky y Enrique, vaya.



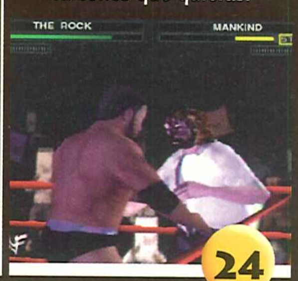
20

MONSTER TRUCK MADDNES
Si tienes seguro de vida, ve directo al modo multijugador.



22

WWF ATTITUDE
Ponle a tu luchador los calzones que quieras.



24

SUMARIO

64 AL RESCATE

Desde la página 48

48 CÓMO... hacer chorizos con cerdos mutantes en DUKE NUKEM

54 CÓMO... pulverizar tus mejores marcas en MONACO GRAND PRIX

58 CÓMO... exorcizar malos espíritus en CASTLEVANIA

62 CÓMO... hacerte más fuerte en ROGUE SQUADRON

64 CÓMO... medir tu destreza con DIEZ DESAFÍOS

66 CÓMO... repartir tortas con estilo en WWF WARZONE

69 CLÍNICA PSIQUIÁTRICA DEL DOCTOR VAINILLA

42 CONCURSO F-1 WGP 2
Regalamos 20 cartuchos de F-1 WGP porque la vida es bella.

REUNIÓN FAMILIAR
Metemos la E3 de Los Angeles en tu habitación. 16

¡A QUÉ ESPERAS!
Ciframos los quilates de la Players' Choice de Nintendo. 39

LOS ÁRBOLES GENEALÓGICOS DE NINTENDO
Los antepasados de tus juegos favoritos. 70

IN COINS WE TRUST



¡Se hace saber!

Pregonamos las últimas noticias del mundo N64

LOS MÁS VENDIDOS

1. MARIO KART 64
2. GOLDENYE 007
3. ZELDA 64
4. FIFA'99
5. F-1 WORLD GRAN PRIX
6. WAVE RACE 64
7. V-RALLY '99
8. STAR WARS: ROGUE SQUADRON
9. BEETLE ADVENTURE RACING
10. TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Fuemte: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

Tenemos montones de primicias este mes. La primero se llama Young Olympians y es un título de acción y aventuras en tercera persona por cortesía de Saffire. Aunque no es de lo mejor que hemos probado en nuestra vida, tiene muy buena pinta. En el juego te conviertes en un adolescente con montones de poderes especiales. Parece interesante...

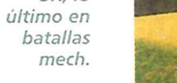
Uno de los muchos espías –todavía vivos- a nuestro servicio voló recientemente a Texas para entrevistarse con los de id Entertainment, que están trabajando en *Quake 3*, la secuela del superhit para PC. También aprovechó para echarle un ojo al *Quake 2* para N64. John Carmack, el jefe de proyecto de *Quake 3*, está más que contento con la conversión. Esta noticia nos llena de gozo porque es de todos sabido la urticaria que le han provocado la mayoría de las conversiones para consola de *Quake*. Pronto te hablaremos más del tema...


Young Olympians: *aventuras y acción en tercera persona a cargo de Saffire.*

TOKIO AL HABLA

Tras anunciarte la existencia del ya mítico *Jikkyou J-League Perfect Striker 2* el mes pasado, Konami ha declarado que no habrá versión PAL del juego, por lo menos, hasta el año que viene. Es decir, que no vamos a ver un *ISS '99*. ¡Buah! En la versión japonesa hay nuevos movimientos, animaciones y un intrigante modo "éxito" estilo RPG. Parece demasiado bueno para tanto tiempo que tendremos que esperar. De momento sólo nos queda cruzar los dedos y confiar en que estos tipos de Osaka se decidan a hacer una buena conversión en un plazo razonable.

Pokémon Stadium 2, que te permite meter a los ciento cincuenta y un pokémon en tu Nintendo 64, ha recibido una puntuación impresionante, 33/40, en la más importante de las revistas japonesas de videojuegos, *Weekly Famitsu*. Puede que llegue a Europa antes de que acabe el año. ¿Comprendes ahora por qué bailábamos de alegría en la redacción cuando nos enteramos de la noticia? Dentro de nada un buen reportaje en *Magazine 64*.


Last Legion UX, *lo último en batallas mech.*





EL TAMAÑO IMPORTA

Los codificadores de Hudson han tenido que correr para acabar el modo dos jugadores de *Last Legión UX* a tiempo para su lanzamiento a finales de junio. Se trata de un juego de batallas entre guerreros mech, muy parecido a *Virtual On*, el clásico de culto de Sega. Tiene una pantalla partida y montones de objetos para esconder mientras vagas por ahí a la espera de pegarle un tiro a tus oponentes. Si todo va bien habrá una versión PAL en unos meses.

De robots gigantes pasamos a cartuchos ídem. *Zelda*, como seguramente recuerdas, estaba dentro de un cartucho de 256 megabits. Grande, ¿eh? Bueno, pues prepárate, porque se va a quedar pequeño si lo comparamos a los de *Ogre Battle 3* y *Resident Evil 64*, que vendrán, respectivamente, en cartuchos de 320 y 512 megabits. *Enormes*. Esperemos que el precio no se dispare demasiado.

EL INVIERNO NUCLEAR

Nos han llegado buenas noticias de *Nuclear Strike*, de T•HQ, que se presentará para la N64 este próximo invierno. Es una conversión de la popular serie de EA *Strike* y pone a tu disposición quince vehículos, incluyendo aeroplanos, hidroaviones, tanques... Que alcance el nivel del original es algo que aún está por ver...

Más titulares "explosivos": ¡*Bomberman 64 2* a la vista! No tiene nada que ver con el reciente *Bomberman Hero*. Más bien se trata de la continuación de *Bomberman 64* y Hudson dice que se están concentrando en el modo multijugador. Teniendo en cuenta que sólo se hizo algo tan malo en los días de la SNES, les espera un montón de trabajo que hacer.

VAMOS, QUE NOS VAMOS

Unos cuantos ex miembros del equipo de Rare que creó GoldenEye ha formado su propia compañía de videojuegos. Free Radical Design (Diseño Radical Libre) es su nombre y ya han firmado un contrato con la empresa editora Eidos. Sus primeros juegos verán la luz en el 2001, aunque no en la Nintendo 64. Esperan tener más éxito que los últimos desertores de Rare, 8th Wonder.

Para acabar, te avanzamos que Interactive Studios —los de Glover— está trabajando en Dragon Sword, un RPG de acción, aventuras y fantasía que se supone va a ser algo importante. Habrá enanos, armaduras y puntos por usar la sesera. En cuanto sepamos algo nuevo te lo contamos. No podía ser de otro modo, ya lo sabes.

*¿Purgará Hudson su pecado (*Bomberman Hero*) con un fabuloso* Bomberman 64 2*?*

Nintendo64




Banjo & Kazooie


Blast Corps


Bomberman 64


Bust a Move 3DX


Ckay Fighter

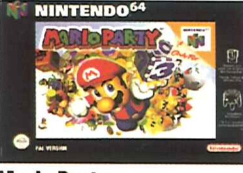

Star Wars: Shadows of...


Xg2


Glover

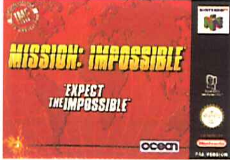

NBA Hang Time


Killer Instinct


Mario Party


Turok 2


Micromachine 64

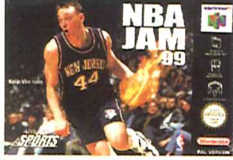

Mission Impossibile

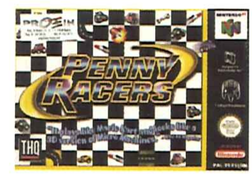

Mortal Kombat Trylogy


Nagano Winter Olympics

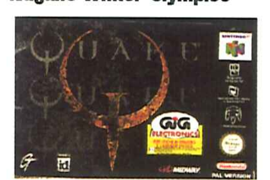

NBA Courtside


Vigilante V8

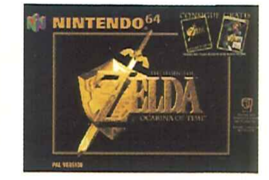

NBA JAM 99


Penny Racers


Pilot Wings 64


Quake


Star Wars: Rouge Squadron


Zelda Ocarina of Time

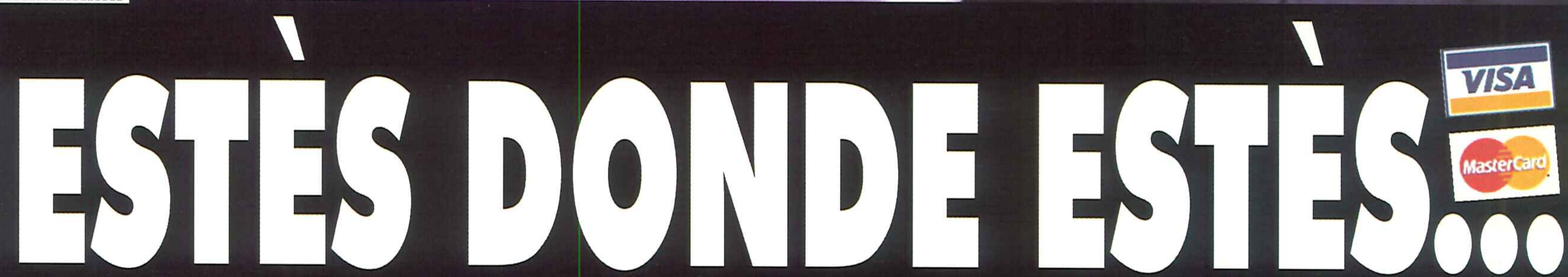














Madrid 1	Calle José Abascal, 16	Tel. 91.593.13.46
Madrid 2	Calle Alcala, 395	Tel. 91.377.22.88
Valencia	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.313.40.67
Quart de Poblet (Valencia)	Calle Pizarro, 5	Tel. 96.153.75.20
Basauri (Vizcaya)	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.440.29.22
Algeciras (Cádiz)	Urb. Villa Palma B7 L1	Tel. 956.65.78.90
Las Palmas	Alameda de Colon, 1	Tel. 928.382.977
Vitoria (Álava)	Calle Basoa, 14	Tel. 945.21.45.96
Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Alzira (Valencia)	Calle Mayor Sta. Catalina 22	
Tenerife - Orotava	Estación Guagua Orotava	
Tenerife - Sta. Cruz	Proxima Apertura	

Para recibir informacion sobre nuestra franquicia, llámanos: 96.373.94.71



Últimas noticias sobre los mejores títulos en desarrollo para N64

Este mes ponte al dia en:

QUAKE 2 ... 8
WINBACK ... 9
MARIO GOLF ...10
ARMORINES ... 11
F1 WORLD GRAND PRIX ...12



Una bestia voladora curiosa. Mejor cárgatela rapidito.

Acércate un poco, que te tengo que contar una cosa...

La ametralladora. ¡Qué belleza!

QUAKE 2

ACTIVISION	128M	1-4	Verano

Escar

El engranaje desplegado en torno al lanzamiento de *Quake 2* está creando grandes expectativas. Raster Productions no se ha limitado a traducir la versión para PC, han trabajado mucho para crear una versión con 19 niveles nuevos, específicos para la N64. Seguro que es un cambio para mejor. De hecho, Quake 2 para PC era demasiado lineal, se podía terminar en un abrir y cerrar de ojos.

Raster ha cambiado el color del juego. Sustituyendo los marrones y verdes del *Quake* original y de *Quake 2* por una gama de colores más amplia. El Expansión Pak ha permitido un alto nivel de resolución y luces de colores al estilo de *Forsaken*. Pero la calidad de resolución de los malos no es muy convincente. Además, aparecen dos monstruos menos que en su predecesor para N64.

La versión multijugador es una verdadera promesa. La animación es armoniosa y rápida. Con un control analógico que roza la perfección (cosa que no podemos decir sobre *Turok 2*). El modo para cuatro jugadores de *Quake 2* es genial, perfecto para esperar la llegada de *Perfect Dark*. Ofrece diez de *deathmatch*, con unas características ambientales alucinantes (baja fuerza de gravedad, hielo resbaladizo, etc). Son los ingredientes perfectos para que el juego sea más divertido.

Las armas son las mismas de siempre, simples pero muy efectivas (pistolas, escopetas, armas electromagnéticas, lanza cohetes, BFGs, etc.). Un armamento limitado comparado con la variedad exhibida en *GoldenEye*, pero perfecto para garantizar verdaderas carnicerías. Y lo mejor, ya no necesitarás un PC carísimo para poder experimentar *Quake*.

El lanzamiento de *Quake 2* se ha retrasado hasta finales del verano. Pero esperamos conseguir una preview muy pronto. Te aseguramos que vamos a someter el juego a un exhaustivo análisis. Hasta entonces, disfruta de las imágenes que te avanzamos.

Eso parecido a un perro es un parásito con una lengua mortífera.



Ojalá los monstruos se muevan como ángeles.

Nos encanta que tenga más color que la versión PC. Fíjate en los efectos de luz azulados.



Lanzagranadas. Muy práctico.



Los pasillos, un aburrimiento ineludible.

Más puñetazos a dos bandas.

Metralleta con fuegos artificiales.

Héroe a punto de infligir castigo.

¿Baila o se desploma?

WINBACK

KOEI	128M	1-2	Otoño

lata

Koei está trabajando duro para mejorar Winback. Los genios de Nintendo se enamoraron a primera vista del juego e insistieron en ayudar a sus creadores. Su colaboración permitirá hacer brillar este diamante en su máximo esplendor. La imagen es aún algo borrosa, pero Winback destaca por la facilidad de manejo.

A juzgar por las apariencias, *Winback* está más o menos al nivel de *GoldenEye*, y de lo que tendría que haber sido *Mission: Impossible*. Esperemos que *Metal Gear Solid*/PlayStation tome buena nota de esta lección de espionaje y suspense. No es una simple demostración de controles digitales rotatorios, es más bien una obra maestra de movimientos analógicos perfectos.

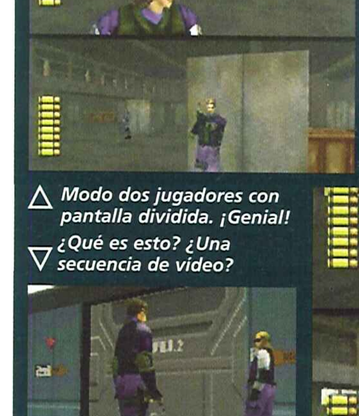
La trama deja bastante que desear. Tienes que evitar que un grupo terrorista destruya el mundo con un satélite láser. Pero la acción es extraordinaria. Tu personaje, Jean-Luc Cougar, se mueve como nadie. Su mejor movimiento consiste en ponerse en una esquina, de espaldas a la pared, y deslizarse rodando hacia el enemigo, disparando con la tecla R, que permite localizar el objetivo. Es genial, más aún cuando el adversario reacciona al ruido provocado por algunos movimientos. Podrás bloquear su cuerpo en una posición determinada (por ejemplo agachado) y ejecutar otras acciones a la vez. Una técnica muy útil para luchar contra los procedimientos secretos y los subterfugios del juego.

En uno de los niveles tienes que infiltrarte en un edificio tomado por los terroristas. Entras por el aparcamiento, cubriéndote con coches y furgonetas, y eliminas sigilosamente los vigilantes. Tienes que disparar rápido, los guardias son huesos duros de roer y sólo avanzarás disparando a matar.

Ofrece *deathmatch* para dos jugadores insuperables (por desgracia todavía no hay noticias sobre el modo cuatro jugadores). Nos morimos de ganas por conseguir una copia terminada. *Winback* parece un poco simplón, pero podría convertirse en una de las grandes sorpresas del 99. Crucemos los dedos ...



El Sr. Cougar busca dónde esconderse.



Modo dos jugadores con pantalla dividida. ¡Genial!

¿Qué es esto? ¿Una secuencia de video?



El segundo jugador sufre un daño considerable.

Mi nombre es Cougar, Jean-Luc Cougar.





Corro a ver mi serial venezolano favorito.

GO! GO!



Parece una pirámide egipcia.

Wario aún está bloqueado en la trampa de arena.

Mario, el manitas de nariz colorada, cerca del bunker.

Luigi se concentra para empezar.

A la izquierda, planta carnívora.

Flora carnívora. Convierte el golf en deporte de riesgo.

MARIO GOLF

NINTENDO	64M	1-4	Octubre

Mario Ballesteros

El golf no ha tenido mucho éxito en las N64. Títulos como Glory of St. Andrews y Waialae Country Golf Club han pasado sin pena ni gloria. Pero parece que Mario Golf viene dispuesto a darle un toque de gracia Nintendo a esta disciplina.

La empresa desarrolladora de *Mario Golf*, Camelot, creó el mejor juego de golf para PlayStation: *Hot Shots*. *Mario Golf* es un juego de precisión y de control de la bola, como los buenos juegos de golf. Las bolas se mueven en función del palo utilizado y de la fuerza del golpe, y aterrizan en el campo con una exactitud sorprendente.

Esta extraordinaria simulación viene acompañada de una buena dosis de humor Nintendo. Aparecen diez de los más entrañables personajes de la gran N: Mario, Luigi, Peach y algunos personajes secretos (una pareja de lo más normal y un Baby Mario que reaparece después de *Yoshi's Island* para SNES). También habrá montones de secretos estilo *Mario* para descubrir. Y reforzadores: hemos visto vainas verdes y rojas esparcidas por el campo. ¿Ansioso, verdad? Nosotros estamos igual.

Es todavía pronto para juzgar, pero los seis campos de juego muestran ya un aspecto inmejorable. Están inspirados en los escenarios de otros juegos de Mario. Los cambios de luz muestran la impronta del gran *Zelda*.

Pero la mejor noticia es que *Mario Golf* saldrá con el GB pak (al menos en los Estados Unidos y en Japón). Se podrá intercambiar información y personajes entre las versiones N64 y Game Boy (ambas aparecerán más o menos al mismo tiempo).

Parece un juego de lo más divertido. Al dire, que se pasa las horas jugando al mini golf en su despacho, seguro que le encanta.



Una chiquilla misteriosa; ¿un personaje secreto, tal vez?

Uno de los numerosos personajes de Mario Golf.

Lleva los pantalones por los suelos. ¡Qué poco estilo!

Mario no da pie con bola. Digo, palo con bola.

¡Menudo paraíso!

Baby Mario. ¡Genial! Hacia siglos que no le veíamos.



Si calculas bien, puedes hacer que estos dos se líen a bofetadas entre ellos.

¡El monstruo de la roca! ¡Viene a por ti y tus amigos!

Por ahora sólo está disponible una arma. Parece que funciona.

Insectograma

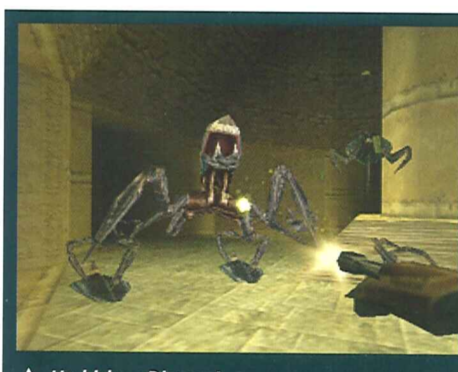
ARMORINES

PROBE/ACCLAIM	128M	1-4	INVIERNO

Ciertamente Turok 2 no resultó ser un juego perfecto. Las imágenes se movían de forma un tanto brusca, el recorrido entre los lugares donde podías guardar la partida era siempre demasiado largo y la acción perdía velocidad cuando estaba muy cargada. Estos problemas podían haberse solucionado: técnicamente, ya era posible hacerlo en su momento. Pero no negaremos el hecho de que en buena medida el juego era una pasada: estaba repleto de escenarios fascinantes, un arsenal impactante y enormes bestias escamosas.

Y aquí es donde entra *Armorines*. Al utilizar el motor de *Turok 2*, Probe tiene ahora la oportunidad (de hecho tiene siete meses para hacerlo) de eliminar los problemas que padecía el juego de Iguana, a la vez que ponerlo al día y perfeccionarlo. Así que, si todo va bien, las próximas Navidades tendremos el *shoot 'em up* en primera persona perfecto.

O por lo menos ésta era la idea prevista. Con un 25% del desarrollo completado, el juego tiene sin duda muy buena pinta. Mediante el pak de expansión Probe tiene pensado convertir su *shooter* sangriento en un juego de 64 bits digno de las mejores películas de acción, lleno de bichos con seis patas que te acechan en cada esquina.



Un bicho. ¡Dispara!

También se está trabajando a fondo en el armamento, enviando al desguace los artilugios de *Turok 2* a favor de otros que provocan agujeros mucho más grandes. Además, la inteligencia artificial será tan avanzada que los bichos incluso lucharán entre ellos cuando uno le quite la presa a otro.

Suena genial ¿verdad? Pues seguiremos poniéndote al día sobre el asunto. En el siguiente número iremos a Probe para probar el juego con nuestras propias manos.

Las películas de Hollywood nunca han llegado a semejante nivel de tensión.



Habrá mucha sangre y entrañas esparcidas. Mmm, qué hambre...

Masacre en las rocas, en uno de los niveles avanzados de Armorines. ¡Qué salvajada!

Se parece un poco al nivel egipcio de GoldenEye.

Fórmula dos

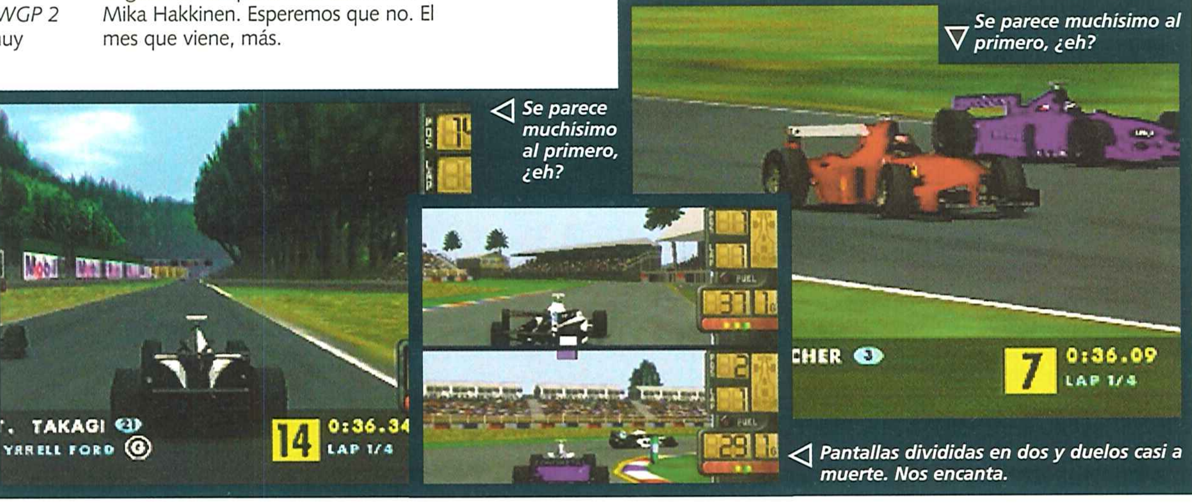
F1 WORLD GRAND PRIX 2

NINTENDO/PARADIGM	128M	1/2	Disponible

Es probable que cuando leas esto, la secuela del fantástico simulador de F1 de Paradigm ya esté en las tiendas y, por lo tanto, lista para ser un éxito de ventas antes de que acabe la temporada oficial de F1.

Aunque las imágenes de *F1 WGP 2* que ilustran este artículo sean muy parecidas a las de la versión del año pasado, los codificadores de Paradigm se han esforzado en cambiar algo las cosas. En consecuencia, en su nueva encarnación ha aumentado el número de imágenes por segundo, se ha mejorado la conducción (aunque no recordamos ningún problema al respecto en la versión anterior...) y se ha introducido un diseño de pista más complicado en el circuito de Canadá.

Las estadísticas de los equipos y de los corredores son de la temporada pasada, como lo es el nuevo escenario de Chicago. Lo que no sabemos aún es si poniéndote en el mono de David Courthard en el GP de Australia, tendrás que dejar que te gane tu compañero de escudería, Mika Hakkinen. Esperemos que no. El mes que viene, más.



Se parece muchísimo al primero, ¿eh?

Se parece muchísimo al primero, ¿eh?

Pantallas divididas en dos y duelos casi a muerte. Nos encanta.

Plástico fantástico

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

3DO	64M	 1-4	Otoño

El Army Men original era una gran porquería y salió al abrigo de la categoría juego de estrategia para PC, en la que todo cabe. Sus protagonistas eran esos soldaditos de plástico tan bonitos con los que jugábamos de chiquitos. Pues eso, que a pesar de ser un desastre, 3DO está trabajando en su encarnación N64. Las buenas noticias son que habrá un par de diferencias: se ha transformado en un juego de acción en 3D y su aspecto es mucho mejor.

El objetivo del juego es guiar a tus verdes y plasticosos soldados por unos enormes decorados de estilo *MicroMachines* (cuartos de baño, cocinas, etc.) y hacer que descarguen toda la ira del averno sobre el enemigo.

Para poder hacerlo, dispones de un montón de armas y equipamiento: pistolas, cargas de mortero, minas, rifles telescópicos tipo *GoldenEye* y, sí, lanzallamas. Por supuesto, esta última arma es muy útil, porque te sirve para fundir al enemigo (recuerda que es de plástico). Menos mal que no tenemos que soportar el desagradable olor del plástico quemado... También hay un buscaminas que te será muy útil a la hora de detectar las casi invisibles minas que hay distribuidas por doquier.

En *Sarge's Heroes* también tendrás que saltar como un loco, arrastrarte como un gusano y escalar como Spiderman. El Expansion Pak ha hecho posible que los gráficos sean mucho mejores (en alta resolución) y hay un modo cuatro jugadores que promete ser una excitante mezcla de *Tomb Raider*, *Micro Machines* y cualquier juego con montones de pistolas. Cuánto nos divertirá es algo que esclareceremos hacia finales de año.

Cuando éramos pequeños la hora del baño era mucho más relajada.

Esto es un helicóptero. Y esto es la guerra.

¡Qué bonitas vistas!

La mesa del desayuno.

Acción para cuatro jugadores. ¿Te suena el rifle con mira telescópica?

PRÓXIMAMENTE EN TU QUIOSCO

GAME BOY · GAME BOY POCKET · GAME BOY COLOR

Nº 2 ESPECIAL 64

GAME BOY

¡GENIAL!

¡PERSONALIZA TU CONSOLA!

¡Hazte una game boy de diseño!

¡35 JUEGOS ANALIZADOS!

Zelda DX
A Bug's Life
Lucky Luke
Zelda: Link's Awakening DX
Warioland 2
Power Quest
Top Gear Rally
Rugrats
Tetris DX
...y muchos más!

475 Ptas
2,85 €

MC

FANTACIENCIA

Descubre cómo se hacen los juegos

¡LLÉVAME CONTIGO!

La guía imprescindible de tu amiga de bolsillo

¡DOMINA ZELDA CON NUESTRO LIBRO DE RUTA!

PREPÁRATE

NADA NI NADIE LOS PUEDE DETENER ES LA... ¡INVASIÓN POKÉMON!





LA GACETA DE

ÚLTIMAS NOTICIAS SOBRE LOS ASESINOS MÁS RETORCIDOS

¡ATENCIÓN! Entrevista e imáge

SHADOWMAN

Editorial

Bienvenidos a la primera entrega de nuestro diario de desarrollo de Shadowman. Cada mes, nuestros colegas de Magazine 64 mantendrán una interesante charla con Guy Miller, el director creativo del juego, y echarán un vistazo a lo que haya estado haciendo para ver cómo va quedando el juego. Y por supuesto, te ofreceremos nuestra preview de Shadowman en nuestro número de agosto (te aseguramos que vale la pena esperar).
Por otro lado, este mes ha sido un poco raro. Repleto de sucesos extraños y malos augurios. Uno de los impresores jura haber visto algo horrible debajo de una de las mesas y el dire está convencido de que nuestra nueva corresponsal lo acecha escondida en el archivo. Claro que el pobre hombre se ha vuelto asiduo al mueble bar desde que su esposa desapareció sin dejar rastro. Pero bueno, esperamos que disfrutes con lo que te hemos preparado. Estáte atento el mes que viene, porque habrá más.

Bailaré sobre tu tumba

Habla un distinguido caballero

El encantador Guy Miller accedió a que visitásemos su santuario para entablar una breve charla sobre Shadowman. Fue de lo más instructivo.

M64: Se rumorea que habéis aumentado de 128Mb a 256Mb la información almacenada en el cartucho para poder incorporar todos los diálogos que, anteriormente, tenían formato de texto. ¿Qué motivó esta decisión?

Guy Miller: El presidente de Acclaim, Sir Greg Fischbach, fue quien impulsó esta idea. Según él, incluir diálogos en lugar de textos, era una manera de completar la experiencia global del juego. Y lo es.

M64: *Shadowman* utiliza el Expansion Pak. ¿Cómo funcionará en la práctica? Hará que el juego funcione en media o alta resolución o bien le dará un efecto más tangible?

Guy Miller: Hará que el juego pueda funcionar en media o alta resolución.



△ *Un cadaver andrajoso que ha vuelto a la vida por medio de magia negra y conjuros fétidos. Shadowman lo envía de vuelta a la tumba de donde nunca debió salir.*

Pienso que eso ya es un efecto tangible por si solo. Utilizar el Expansión Pak también significa que el jugador puede conectar accesorios a su N64, cosa que siempre es garantía de diversión. Sobre todo si ese accesorio es rojo.

M64: *Shadowman* es bastante *gore*, pero busca un terror más psicológico. ¿Puedes darnos un ejemplo de esto en el juego?

Guy Miller: Disparar a perros que llevan bozal y van vestidos como locos... Ser la presa de un asesino en serie que te persigue por todo un edificio a oscuras con gafas térmicas... Ser atacado por un hombre-cerdo de barriga enorme en

E ELM STREET

10 de septiembre, 1888

nes exclusivas  sobre Shadowman!



un cuarto de juegos, mientras una nana tintinea en tus oídos... Ver como una zombi desnuda te succiona toda tu energía... Nadar por un río de sangre...



△ *Dale su merecido a esta bestia.*

M64: ¿Ha sido muy complicado convertir el juego de PC a N64? ¿Habéis tenido problemas serios con la niebla y la visión borrosa, como ha ocurrido con otros juegos?

Guy Miller: Nada complicado. Más bien ha sido fácil.

M64: Hemos visto detalles del asesino en serie tipo De Niro/Max Cady. ¿Puedes darnos detalles de otros? Guy Miller: El asesino del bricolaje. Hace muebles con los pedacitos de sus víctimas.

Guy Miller: El asesino del bricolaje. Hace muebles con los pedacitos de sus víctimas.

M64: ¿Quién ha puesto las voces a los personajes del juego? Están muy logradas.

Guy Miller: Bueno, contratamos a actores profesionales para eso. ¡Ah! Y Simon Phipps, uno de los diseñadores de *Shadowman*, y yo poníamos la voz a los locos.

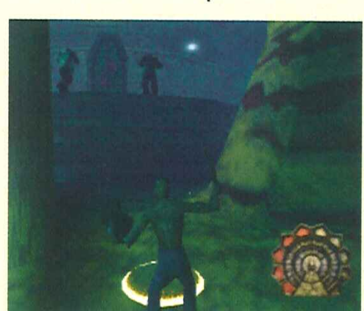
M64: ¿Nintendo os ha apoyado en todo momento? ¿Y la censura? ¿Ha puesto mala cara?

Guy Miller: Las malas caras se clavan con su cabeza correspondiente en lanzas bien afiladas. Es un pasatiempo entretenido. Nintendo nos ha apoyado en todo momento, especialmente con el tema de las malas caras.

M64: ¿Cuántas horas de juego va a tener *Shadowman*? ¿Sigue rondando las 40-50?

Guy Miller: No, más bien 70-80 horas. 70-80 horas de terror puro y duro, sin adulteraciones. Y cabezas con mala cara ensartadas en lanzas bien afiladas. Y hombres-cerdo barrigones. Y asesinos en serie con enormes cuchillos... y.... y...

Tuvimos que terminar la entrevista aquí, porque el señor Miller se estaba emocionando peligrosamente y había que calmarlo. Después de un descansito, seguro que se encontrará mejor y estará listo para seguir contándonos nuevos detalles de Shadowman el mes que viene.



▽ *Mejor mantenerse en una posición discreta, ¿no? Otra criatura se prepara para morir.*



De armas tomar

El sistema de combate está prácticamente terminado. *Shadowman* es capaz de asir un objeto con cada mano, por lo que los ataques con dos armas son factibles. Gracias a la maestría de Acclaim/Iguana experimentarás unos efectos de alto nivel y dispondrás de un arsenal que puede ensombrecer al de *Turok*. No está nada mal, ¿eh?





△ *Esta criatura puede atacar también desde el aire. Mal asunto.*



Entonces se levantó el telón y Los Angeles volvieron a ser escenario de la feria de juegos más grande, ruidosa, espectacular y esperada del mundo: la E3. Entre 13 y 15 de mayo los títulos en desarrollo más alucinantes hicieron su ensayo general ante una asistencia entregada de antemano (nada menos que 55.000 personas).

Reunión

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

La E3 ofrece un extraño contraste con el alto grado de secretismo que suele rodear a todos los grandes juegos que se producen para N64. A las empresas de desarrollo les encanta enseñar sus productos y dejar que todo el mundo y parte del extranjero pueda echarles un vistazo.

Y qué mejor sitio que una sala de conferencias del tamaño de cuatro campos de fútbol ubicada en una ciudad enorme, con un bombardeo continuo de música y luces cegadoras y poblada por ciudadanos norteamericanos que, como todo el mundo sabe, son los más chillones del planeta. En la E3 de este año se pudieron probar más de 200 juegos para N64 y, por primera vez en la historia, entre ellos se encontraba ése que comienza con P mayúscula. Ah, se nos olvidaba; también estaban *Resident Evil, Grand Theft Auto, Turok: Rage Wars* y *Shadowman*. Creo que va siendo hora de darse una vueltecita.

PERFECT DARK

Quizá no nos estuviéramos ciñendo a la más estricta verdad si dijéramos que Perfect Dark (el juego de la P mayúscula, claro está) es el mejor juego de la historia para N64. Incluso cuando Zelda ya estaba en preparación, las listas de juegos más esperados estaban en muchas ocasiones encabezadas por la medio secuela de GoldenEye. ¿Merece tanta atención? El mes que viene aportaremos TODAS las pruebas. Pero ahí va un adelanto.



Pistola rápida. Acaba con todos los gérmenes con más rapidez que el Mistol. Ah, y con los pequeños aliens Roswell también.

La E3 ha sido el primer lugar fuera del cuartel general de Rare en el que se ha podido ver el juego. Vale, puede que en la muestra de Atlanta del año pasado algunos privilegiados tuvieran acceso a unas primeras versiones jugables, pero este año todo el mundo ha podido formarse una opinión. Y lo cierto es que *Perfect Dark* ha colmado todas las expectativas. Una vez más, Rare vuelve a dar la campanada con un juego que va para leyenda.

Cuando, hace siete meses, vimos algunas animaciones de *Perfect Dark*, el proyecto ya se parecía un montón a *GoldenEye*. Los enemigos la diñaban al estilo de Bond, las armas provocaban resultados comparables, y muchas de las tácticas que había que emplear en *GoldenEye* seguían vigentes, entre ellas la que consistía en situarse con sigilo detrás del enemigo para volarle la tapa de los sesos (hecho que supuso el regocijo de los psicópatas de la redacción).

En la E3 hemos podido constatar, además, que los gráficos son fantásticos, pero no suponen un enorme salto cualitativo con respecto a *GoldenEye*. Un detalle que nos ha encantado es que, al matar a un enemigo, su cadáver no se desvanece, sino que sigue allí cuando vuelves a esa habitación al cabo de un rato.

En Los Angeles hemos visto con nuestro propios ojos los primeros retoques novedosos; por ejemplo, el sistema para apuntar con las armas, que incorpora una "caja" de cuatro puntos que convergen en uno solo; el inventario es mayor, e incluye

Familiar

ítems nuevos tales como el Scanner, un artilugio que detecta enemigos desde lejos; además, puedes recoger objetos, como por ejemplo la vagoneta alienígena, y utilizarlos a modo de escudo contra el fuego enemigo. Las gafas de visión nocturna, muy del estilo de *Metal Gear Solid*, también nos ha dejado alucinados.

En cuanto al sonido, cabe destacar que se han incluido diálogos audibles también para los personajes no jugables, mientras que en *GoldenEye* éstos "hablaban" mediante cajas de texto. Por otra parte, gracias al sonido prologic, y disponiendo del equipo adecuado, se siente el silbido de las balas rozándote los oídos.

Hemos probado tanto el modo para un jugador como el multijugador y ambos son extraordinarios. El modo multijugador incluye novedades muy interesantes. Por ejemplo, ahora podrás dejarte caer por agujeros en el suelo o lanzarte desde las cornisas. Esto da pie a situaciones curiosísimas, como cuando el impacto de las balas enemigas te empujan hacia un hueco que hay detrás y caes al piso inferior, salvando el pellejo por los pelos.

Además, en los *deathmatch* también participan personajes controlados por la CPU. Estos contendientes son súper astutos y resultan a menudo más difíciles de derrotar que los jugadores humanos. Rare está trabajando para que pueda haber hasta diez personajes al mismo tiempo en una partida multijugador. ¡Diez!

Acaso el aspecto que más nos ha impresionado de *Perfect Dark* es la música. La partitura es épica y a ratos lúgubre, y contribuye a mantener la tensión y la intriga al máximo en todo momento. Es, sin sombra de duda, mejor que la banda sonora de *GoldenEye*, que flojeaba en algunos momentos, sobre todo en el modo multijugador.

El mes que viene te ampliaremos nuestras impresiones sobre el juego. No te lo pierdas...



¡Sal de mi vagoneta! Debo escoltar a este tipo hasta los laboratorios.



Mira qué carita tan triste tiene la pobre. Seguro que se le alegra la expresión cuando su juego venda cinco millones de copias.

SHADOWMAN

Este juego mejora a pasos agigantados cada día que pasa; este mes damos comienzo a nuestro diario en exclusiva con los desarrolladores de Shadowman, de modo que a partir de ahora podremos conocer con todo detalle cómo evoluciona este título hasta que se produzca su lanzamiento en Europa allá por el otoño.



Dentro del Templo Gad debes buscar las cartas que proporcionan magia vudú.

La razón por la que estamos seguros de que se tratará de un exitazo es muy sencilla: se trata de un juego que gira alrededor de una historia, como *Zelda*, pero en este caso el argumento es mucho más tétrico; además, sus aspecto es impresionante, ya que la niebla brilla por su ausencia y ofrece unos excelentes gráficos en alta resolución; es tan enorme que ofrece entre 70 y 80 horas de diversión, y tan terrorífico que te pondrá los pelos de punta; y por último, está repleto de asesinos en serie, serpientes peligrosas, brujos, sacerdotes vudú, zombis con la piel a tiras y un jefe llamado Legion.

Y si no te lo crees, ve a la página 14 y compruébalo tú mismo. Que no te pase nada...



Una estupenda recortada que te sacará de más de un apuro.

GO! GO!

¿TUROK 3?

Se rumorea que este año aparecerán dos juegos Turok, uno que se supone será la secuela de la secuela (el tercero), y otro, Turok: Rage Wars, que será un shoot 'em up en primera persona orientado a partidas multijugador. Si las cosas no se tuercen para Iguana, el lanzamiento de este último tendrá lugar en noviembre o, en todo caso, a tiempo para hacerle la competencia a Perfect Dark estas Navidades.

En Los Angeles hemos averiguado que *Turok: Rage Wars* utilizará una versión mejorada del motor de *Turok 2*. Los niveles serán más pequeños, como los mapas de éste para un jugador, con objeto de que la animación sea mucho más fluida y veloz. De momento, discurre a 20 *frames* por segundo con cuatro jugadores en pantalla. No se han aprovechado los códigos de ninguno de los personajes, armas o entornos de *Turok 2*, sino que se ha reescrito todo a fin de hacer de *Rage Wars* un juego mucho más detallado, con formas más complejas, mejores encuadres, etc. Se están programando alrededor de 40 niveles.



Además, se ha añadido inteligencia artificial a los enemigos controlados por la CPU, de manera que el modo para un jugador también resulte de lo más emocionante. Habrá seis armas totalmente nuevas, a la que hay que sumar ocho que ya existían en *Turok 2*. Todas ellas dispondrán de un gatillo alternativo. ¡Y atención, vuelve la pistola del *Turok* original! Uno de los dispositivos más interesantes del arsenal serán los imanes de misiles. Al acoplarse a un enemigo, atraen cualquier misil que le dispares, convirtiéndolo en blanco seguro.

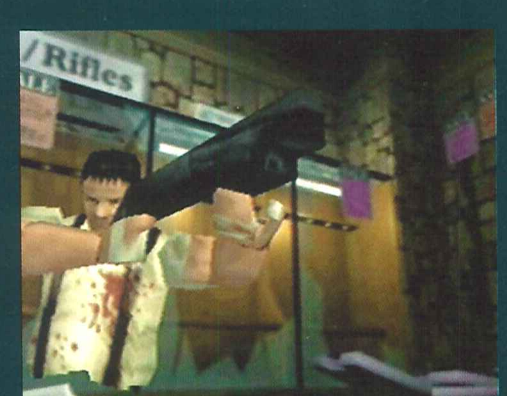
En *Turok: Rage Wars* habrá 16 personajes, a los que podrás acceder a medida que progresas en el juego. Además, podrás personalizar las estrategias de lucha y atributos de cada uno. Así, es aconsejable que un buen francotirador sea muy veloz para disparar y salir por piernas a toda pastilla.

Todavía no hemos visto el juego en funcionamiento. Pero ya conoces nuestro lema: te mantendremos informado.

RESIDENT EVIL 64

En Los Angeles tuvimos la oportunidad de probar la versión de Resident Evil 2 para N64 a cargo de Angel Studios.

Si nunca has jugado a esta cumbre del terror, te interesará saber que la acción transcurre en Raccoon City, un pueblo situado en el corazón del Oeste americano, pacífico y próspero hasta que se instala la Corporación. Muy pronto empieza a morir gente en misteriosas circunstancias y aparecen criaturas mutantes. Entonces, trasciende que ha habido un accidente en el laboratorio de la inquietante Corporación El departamento de policía de Raccoon City recluta a Leon S. Kennedy para desentrañar el enigma, y cuando éste llega al pueblo, se encuentra ante un panorama verdaderamente terrorífico. Paralelamente, la joven Claire Redfield también acude a Raccoon City en busca a su hermano Chris, a la sazón héroe de la primera entrega para PlayStation. Leon y Claire son, como habrás supuesto, los dos personajes jugables de *Res Evil 2*, un título que combina hábilmente exploración y acción.



Si ya conocías el juego, te alegrará saber que los gráficos de la versión de 64 bits son mucho más nítidos que en la versión PSX, sin que la animación pierda una pizca de suavidad. Además, *RE64* aprovechará los 4MB del Expansion Pak para desplegar gráficos en alta resolución. Una vez más, se juega desde una perspectiva fija (en tercera persona, lógicamente) con fondos prerrenderizados. Tu personaje se desplaza por escenarios pseudo-3D, parecidos a los que rodeaban el Templo del Tiempo en *The Legend of Zelda*.



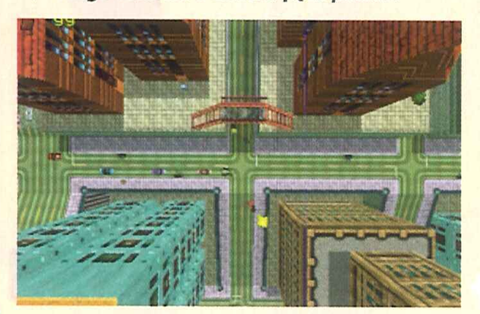
En cuanto a tecnología, los tiempos de carga son más cortos, aunque todavía se utilizan puertas para separar las áreas. Gracias a la aplicación de novedosas técnicas de compresión de imagen MPEG, se han podido incluir las célebres secuencias de vídeo de *Res Evil 2* (hay que felicitar a Angel Studios por habérselas ingeniado para calzar los dos CD de la versión PlayStation en un cartucho). Además, el ritmo de la acción es más trepidante y el mando analógico de la N64 permite un control más preciso. También llamó nuestra atención el sonido surround y la riqueza de matices de los efectos sonoros.

En el próximo número te contaremos mucho más sobre esta fuente de sustos.

GRAND THEFT AUTO 64



Aleja la cámara tanto como gustes y luego vuélvela a acercar. ¡Qué pasada!



Por fin, después de un montón de meses de acecho continuado, los de DMA Design han soltado prenda y han dado el visto bueno a la creación de una versión para N64 de su súper violento juego de coches, GTA.

Les ha costado lo suyo. De hecho, hace dos años largos, cuando la N64 inició su periplo, ya pudimos ver una versión de *GTA* para la consola que aprovechaba el motor de *Silicon Valley*, en el cuartel general de DMA. En ese momento, el problema no era hacer la conversión a la N64 sino conseguir que Nintendo diera su aprobación a un argumento repleto de acribillamientos a peatones inocentes y "tratos" un tanto sospechosos entre mafiosos. Sin embargo, ahora que *Resident Evil* se ha subido al carro, al igual que el también súper sangriento *Turok* y el no precisamente infantil *Perfect Dark*, la gran N no podía decir que no.



Empieza a soñar con GTA 64, porque dentro de muy poco lo tendrás entre tus manos.

La versión completa al 50% ha debutado en la E3, demostrando que 1999 no sólo va a ser el año de los grandes juegos para N64, sino también el año de los grandes juegos de N64 para adultos. Entraremos en detalles sobre *GTA 64* el mes que viene.

DONKEY KONG 64

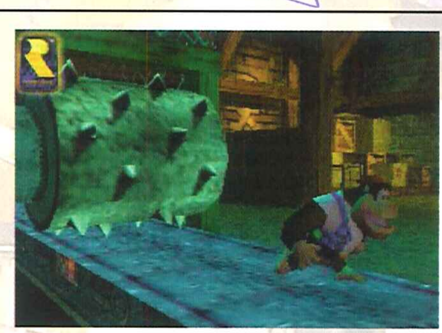


Vista la demo de la E3, Donkey Kong 64 tiene todos los números para convertirse en el mejor plataformas en 3D que la Humanidad haya conocido. Vamos a dejar las cosas claras desde el principio: DK64 no es la versión primatesca de Banjo-Kazooie. Los gráficos de aquél son mucho más detallados y las texturas más ricas. Además, la adición de 50 minijuegos y la posibilidad de controlar a varios personajes hacen de DK64 un título mucho más complejo. Está claro que Rare está aprovechando la ocasión para corregir los fallos de Banjo.

Los jugadores acceden a los niveles desde un distribuidor parecido al salón principal del castillo de *Mario 64*. En la E3 nos dio tiempo a explorar algunos de ellos. En Jungle, por ejemplo, controlas al mismísimo *Donkey Kong* y tu objetivo es abrir un portal que conduce a una serie de grutas. A tal efecto, tienes que trepar por un árbol y lanzarte de liana en liana hasta alcanzar la escarpa donde se halla el portal. Los saltos entre lianas son ágiles y realistas, y los otros movimientos son igualmente naturales y de fácil ejecución.

Los efectos luz de Donkey Kong 64 serán lo nunca visto. Y los sonoros, lo nunca oído.





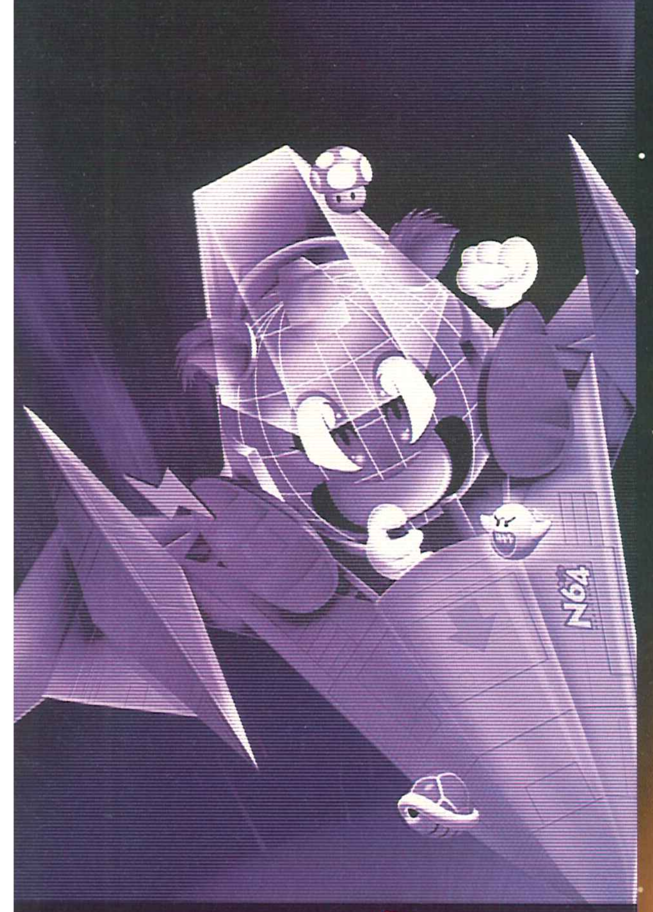
Donkey Kong 64 va a ser una monada. En todos los sentidos

Desde el distribuidor central también pudimos acceder al duelo con uno de los jefes, una especie de armadillo con cañones incrustados en el caparazón. No conseguimos derrotarlo, lo que dice mucho de la dificultad de *Donkey Kong*.

Un detalle muy original para un título de plataformas es la prueba de karts que incluye *DK64*. Las carreras transcurren a una velocidad increíble y los vehículos se conducen con una facilidad pasmosa. Al empujar el stick hacia delante, aceleras, y moviéndolo hacia los lados puedes recoger las monedas en los flancos.

Por otra parte, sabemos que *Donkey Kong* incluirá una opción de deathmatch para cuatro jugadores. Sin embargo, sospechamos que no habrá modo cooperativo, como era tradición en las andanzas de DK en SNES.

El mes que viene seguiremos con nuestro relato de sensaciones sobre *Donkey Kong 64*.



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

este mes

JET FORCE GEMINI — 20
Nuevas imágenes de la próxima obra maestra de Rare

MONSTER TRUCK MADNESS — 22
Primer vistazo a este festival de camiones descocados

WWW ATTITUDE — 24
Un juego en deslumbrante alta resolución

TODAVIA QUIERES MÁS?

Pues no hay más. ¡Oye, no te rebotes, eh! GO! GO!

JET FORCE GEMINI

Bueno, hemos estado esperando este juego durante tanto tiempo que ya empezábamos a preguntarnos si alguna vez llegaría a aparecer de verdad. Hemos ido publicando todas las novedades relacionadas con su progreso desde hace más de un año, pero apenas mandábamos el número a la imprenta, nos llegaba la noticia de un nuevo retraso, y es que el lanzamiento del juego se ha ido aplazando un mes sí, el otro también.

De acuerdo con Nintendo, *Jet Force Gemini* saldrá a la luz en septiembre, mucho tiempo después de su fecha de lanzamiento original, que era marzo. Afortunadamente, el último lote de imágenes parece absolutamente sensacional, y hace alarde del dominio de Rare del hardware de 64 bits, así como de su inclinación por los personajes extraídos directamente de la peor pesadilla de un asesino en serie.

En resumen, *Jet Force Gemini* es un híbrido en 3-D de *Banjo-Kazooie* y un *shoot 'em up* tradicional con ejércitos de insectos alienígenas por exterminar. Puedes jugar como Juno, Vela, Lupus –el perro volador–, o incluso como Floyd, el androide, en el modo cooperativo para dos jugadores. Esta opción para dos jugadores nos permite anticipar que *Jet Force Gemini* va a contar con innovaciones en la jugabilidad que estarán a la altura de su sensacional aspecto. Las condiciones climatológicas varían durante los niveles, con efectos que son más que simple maquillaje, y el juego promete estar repleto de secuencias de calidad cinematográfica. Un modo *deathmatch* no revelado todavía se suma a la opción cooperativa, para mayor gloria de el factor multijugador de *Jet Force Gemini*.

Por suerte, la visera le cubre los ojos, que son como de película de terror.

Hay incluso un subjuego al estilo Wipeout, con una nave espacial.

La E3 de este año ha sido la primera oportunidad para que alguien ajeno a Rare y Nintendo le haya puesto las manos encima. Y entre los afortunados estamos los intrépidos reporteros de *Magazine 64*, que hemos dividido nuestro tiempo entre *Jet Force*, *Perfect Dark*, *Donkey Kong*, amén de otras deliciosas sorpresas que encontramos durante nuestra travesía por el tenebroso salón de exposiciones. En el próximo número haremos un relato pormenorizado de cuanto vimos, oímos y sentimos.

Es seguro que este juego será algo muy especial, pues hace mucho tiempo que Rare no deja de dar en el clavo con sus lanzamientos. Busca las novedades definitivas de *Jet Force* aquí mismo el mes que viene.



CÓCTEL MOLOTOV

¿Cómo se puede combinar la acción de plataformas en 3-D con los disparos? Después de todo, si tienes que ir alternando los modos de correr y disparar es altamente probable que te maten antes de poder seleccionar una de las muchas y brutales armas a tu disposición. Bien, podremos explicarte cómo funciona exactamente todo esto el mes que viene, pero por ahora parece ser que *Jet Force* utiliza un sistema calcado directamente de *Mission Impossible*, en el que la cámara hace un zoom por detrás de tu personaje, que luce transparente, y te ofrece una rápida vista por encima del hombro. Esto te facilitará bastante las cosas en el momento de eliminar alienígenas, especialmente después de que Rare haya insinuado que las batallas podrían resultar algo "complicadas"...

CE INI

Aventura Sideral

▽ *Es como* Mission: Impossible *(si* Mission: Impossible *fuera jugable y atractivo).*



△ *No tenemos ni idea de para qué sirve este HUD. Lo sabremos todo el mes que viene.*

△ *Mira qué imagen tan bonita. Pero no lo estropees ahora mirando los horribles ojos saltones de la izquierda.*

Jet Force Gemini	
NINTENDO/RARE	
Septiembre	1-4
Precio no disponible	



△ *¿Niebla? ¡Bah! Esa gente de Rare no conoce el significado de la palabra.*

CONTINUARÁ ... Tendrás que esperar un poco a que *Jet Force* aparezca. Entretanto, abandónate al parchís. Bueno, mejor no.

¡PRIMER TEST DE JUGABILIDAD A ESTE MONSTRUO DE CUATRO RUEDAS!

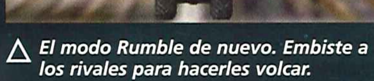


Abriéndote paso por entre la espesura de la jungla.



Qué nieve tan encantadora. Va cuajando mientras juegas.

Los saltos enormes son la razón de ser de Monster Truck Madness.



El modo Rumble de nuevo. Embiste a los rivales para hacerles volcar.

Aquí tienes que tomar una curva muy cerrada. Y también muy brusca.



Puedes empujar la mayoría de objetos en el juego.

Esto es el modo Rumble. Y ésa es la plataforma a la que tienes que subir.



MONSTRUMA



Esa cosa verde a tu derecha es un reforzador. Entrañable homenaje a Mario Kart

Mira qué estela deja el cohete que acabas de lanzar. ¡Boooom!



GOOOOL!

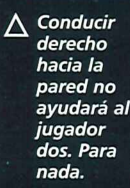
Un punto fuerte de Monster Truck Madness es su variedad de modos multijugador. Uno de los más entretenidos es la opción Soccer: podéis jugar un total de cuatro amigos, en dos equipos, y tenéis que meter la enorme pelota en la portería de vuestros oponentes. Esto es Monster Truck Madness. ¡Qué locura!





Es el momento del saque. Vamos a jugar a fút-bol-camión.





Conducir derecho hacia la pared no ayudará al jugador dos. Para nada.



Monster Truck Madness	
PROEIN/EDGE OF REALITY	
Verano	1-4
Precio no disponible	

ER CK DNESS

Yo para ser feliz quiero un camión

Todos los que tengáis un PC os acordaréis perfectamente de *Monster Truck Madness*, de Microsoft. En este título, que ostentaba la licencia oficial de los *Monster Trucks* –que los americanos persiguen como locos– había de todo. Contaba con un enorme potencial de entretenimiento: el de aplastar cosas bajo unas gigantescas ruedas en forma de pelota, pero su lentitud lo echó a perder. A la larga, resultaba un juego bastante aburrido.

Por eso, podría parecer una extraña elección para la conversión de un juego a N64. Pero aquí es donde los desarrolladores de Edge of Reality entran en acción. Después de haber intuido el potencial de los festivales multibache a todo gas, han tomado *Monster Truck Madness*, le han hecho una puesta a punto al completo y lo han acicalado a la perfección para su debut en N64. Y eso es lo que nos gusta a nosotros.

Cada uno de los veinte Monster Trucks puede utilizarse en una gran variedad de modos, desde las carreras estándar Exhibition y Circuit hasta las grandes bazas del *Monster Truck Madness*: sus opciones multijugador. Cuando vieron que esos cuatro puertos en la parte delantera de la gran caja de Nintendo han sido los responsables de algunas de las mejores partidas multijugador de la historia, Edge of Reality ha puesto todo su empeño en convertir su juego en el centro de tu vida social. En la divertidísima opción Police Chase, por ejemplo, tu jugador es el poli y tiene que pescar a los otros; por su parte, Soccer es, ni más ni menos, fútbol (ver "¡Gooool!"). También es posible echarle una carrera simple a tus amigos en pos de la línea de meta. Y los niveles son tan extensos que puedes salirte de pista y merodear a tu antojo por ahí.

DURABILIDAD

Edge of Reality ha puesto todo su empeño en convertir su juego en el centro de tu vida social.

También hacen acto de presencia los potenciadores, desde los familiares misiles y las inyecciones turbo a regalos mucho más exóticos, tales como el mecanismo de flotación que te permite volar al estilo de *Regreso al futuro*, o el Super Jump, que te propulsa a miles de metros de altura. Sin duda, todo muy entretenido.

En el aspecto técnico, aunque *Monster Truck Madness* está todavía en una etapa muy temprana, se está perfilando como un juego muy impresionante. Abundan los efectos luminosos al estilo *Forsaken* y hay un fondo de puesta de sol maravilloso, obra sin duda del diseñador de *Pilotwings 64* que está trabajando en el juego. Además, diferentes efectos climatológicos y horas del día le añaden un poco de picantillo al asunto. Por ejemplo, es posible competir en una oscuridad total, con sólo tu conocimiento del circuito y los faros del coche como ayuda. La lluvia hace que la carrera resulte cada vez más peligrosa, y los efectos de nieve son muy impresionantes, con la nieve cubriendo la pista gradualmente, convirtiendo el escenario en un paisaje de postal navideña.

Después de soportar algunas conversiones defectuosas de juegos de otros sistemas, es bueno ver a un equipo coordinando sus esfuerzos para traer algo extra a la fiesta N64. En realidad, *Monster Truck Madness* está haciendo excelentes progresos. Al cartucho que hemos probado le iría bien una mano de velocidad, y la conducción es poco precisa y algo incómoda, pero todavía queda algo de tiempo para corregir eso antes de que el juego salga a la venta este verano.

NUEVAS CAPTURAS DE LA SECUELA DE WARZONE. PARA AMANTES DE LOS LEOTARDOS.



Pero, ¿cómo se te ocurre levantar el alerón de ese modo? ¿No ves que tus efluvios son peores que una bomba de gas mostaza?

«Buenas, Stone Cold» «Buenas, Shawn» «Qué buen día hace hoy, ¿verdad?» «Muy bueno. ¿Te molestaría que te reventara la napia de un guantazo?»

Un tío enorme, feo y apestoso. El príncipe azul con el que sueña tu hermana.

Treinta luchadores y el regreso de algunos de los más conocidos. No está mal.

No te pierdas el cuidado con que se ha reproducido la cara de The Undertaker.

¡Lucha de mujeres! Antes sólo podías competir con damas si las creabas tú mismo, pero ahora no. Esto empieza a gustarme.

«Te voy a machacar los... Esto, perdona, ¿tienes un caramelo de eucalipto por ahí?

WWF ATT

Todo el mundo coincide en que WWF Warzone era muy divertido, pero también hubo unos cuantos fans irreductibles que no se dejaron impresionar. Sobre todo aquellos acostumbrados al masoquismo puro y a la dureza de los movimientos característicos de los juegos de WCW.

Según estos incondicionales, *Warzone* era demasiado superficial, no ofrecía la variedad suficiente de movimientos. O, como mínimo, no hacía falta utilizar todas las técnicas que tenías a tu disposición; un par de pulsaciones bien calculadas bastaban para superar cualquier desafío con el mínimo esfuerzo. Además, había algún que otro problema con el número de luchadores (tan sólo aparecían 15 guerreros con leotardos, una nimiedad comparado con los 80 de *WCW/NWO Revenge*) y, en el modo para crear a tu propio luchador, las opciones disponibles eran francamente escasas.

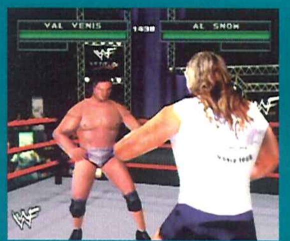
Pero los de Iguana West atacan ahora con una secuela que ha solucionado todos estos problemas: *WWF Attitude*. De hecho, esta continuación es tan impresionante que incluso los compañeros de la redacción que suelen aburrirse como ostras con juegos de este tipo, tuvieron que admitir que su aspecto era de lo más atractivo. Hay muchas más opciones, muchos más luchadores, gráficos muy mejorados; en resumidas cuentas, es mucho mejor. Queda claro que Iguana ha tenido muy en cuenta las quejas tanto de los críticos como de los jugadores. De hecho, dedicaron dos meses enteros a estudiar las cartas y el correo electrónico que les había enviado la gente que había comprado el primer juego para poder así tomar nota y subsanar los errores de *WWF Warzone*.



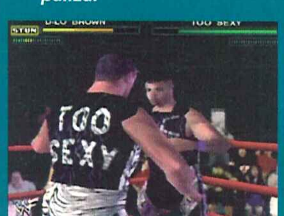
GRÁFICOS Las muecas y caretos de los luchadores son clavaditos a los de la vida real. El perfil de sus cabezones y de sus sebosos cuerpos es súper realista.

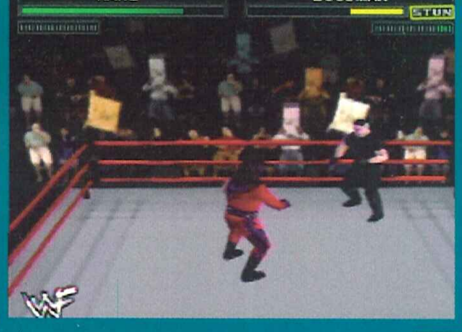
Veamos en qué se diferencia *Attitude* de su antecesor. Ofrece el doble de luchadores, por lo que las posibilidades se amplían, y también el siempre divertido pase de modelitos en leotardos. Además, cada luchador cuenta con su propia sintonía de entrada, al igual que de una salida única cuando le da por ponerse bravucón y montar camorra en el pasillo.

Sin embargo, la mejora más importante la tenemos en el apartado de movimientos: *Attitude* ofrece más de 400 movimientos, ya sean nuevos o versiones remozadas de los originales. Se trata de



△ Un tanga plateado. Razón suficiente para darle una paliza.





△ Puedes mover la cámara con facilidad. Aquí tienes un enfoque perfecto.

◁ En el modo de creación del jugador, puedes escribir mensajes en las camisetas de los luchadores.

Road Dog y Val Venis, dos de los nuevos personajes de WWF Attitude. Estupendo. ▷



△ Más alta resolución que nunca. Attitude utilizará el de Expansion Pak.

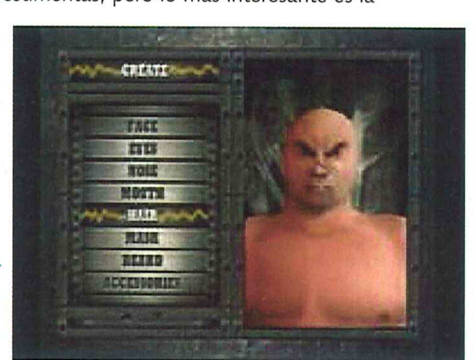
△ Goldust a lo Elvis. A continuación se dispone a destrozar los higadillos de su rival Encantador.

Kane, el hermano de The Undertaker. Creo que en el fondo se odian, y en el cuadrilátero van a airear sus diferencias. ▷

El rostro de la muerte

Más bigotes poblados, más leotardos de licra, más bromas de mal gusto...

El modo para crear un jugador de *Attitude* es mucho mejor que el de *Warzone*. Puedes hacer todo lo que te permitía el anterior, y además puedes retocar ojos, narices, bocas, tobillos, piernas, muslos, brazos, pelo..., absolutamente todo. Hay nuevas melodías personales y una mayor variedad de vestimentas, pero lo más interesante es la posibilidad de escribir mensajes en las camisetas de los luchadores. Puedes ser todo lo maleducado que te apetezca.



Este tipo sí que es feo. Por eso se dedica al negocio de la lucha. ▷

ITUDE

tíos en tanga

WWF Attitude	
ACCLAIM	
Verano	1-4
Precio no disponible	

los movimientos propios de cada luchador. Aparte de estos 400, cada personaje cuenta con un montón de movimientos estándar; por lo tanto, y efectuando un preciso cálculo por la cuenta de la vieja, tenemos un total de ocho movimientos individuales por cada masa sudorosa de músculos. No está mal.

Por lo que se refiere a los gráficos, Iguana vuelve a demostrar lo bien que se le da el pak de expansión. Los gráficos de alta resolución tienen mejor aspecto que nunca; las muecas y caretos de los luchadores son clavaditos a los de la vida real. El perfil de sus enormes cabezones y de sus sebosos cuerpos es súper realista, al igual que los gruñidos que emiten cuando van a por adversario, o la forma en que rebotan sus panzas cuando les atizas donde más les duele.

Además, los comentarios son mucho más variados, y se han adoptado técnicas especiales de compresión de sonido originales de *Turok 2*. También tienes a tu disposición muchos artilugios que puedes blandir a modo de armas, tales como palas para aplastar la cara de los rivales y aparatos de televisión que van de perlas para electrocutar al contrario. Ah, se nos olvidaba la cantidad de nuevos modos de juego, entre los que se incluye el de *pay-per-view*.

De momento, el aspecto de *WWF Attitude* es impresionante. Dentro de un par de meses te ofreceremos un análisis completo.

CONTINUARÁ... Te seguiremos informando de todo lo que concierna a esta pequeña joya de mal gusto.

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

STAR WARS EPISODE I:





Oh, oh... Un paso lleno de nieve. Mantén tu pulgar pegado al stick analógico.

Cruzando a todo trapo las viejas ciudades de Baroonda. Una gozada.



Tatooine. Aquí es donde tiene lugar la carrera de pods. Luce estupendo.

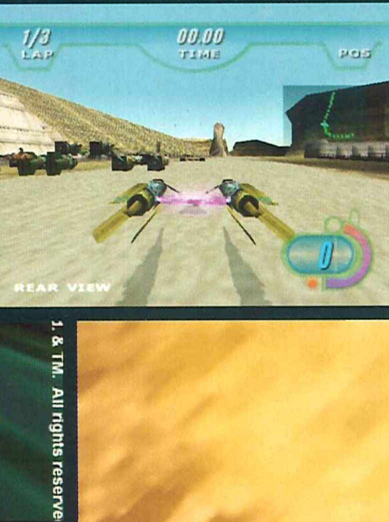
Alineación de carrera. La cámara se centra en tu nave antes de empezar.

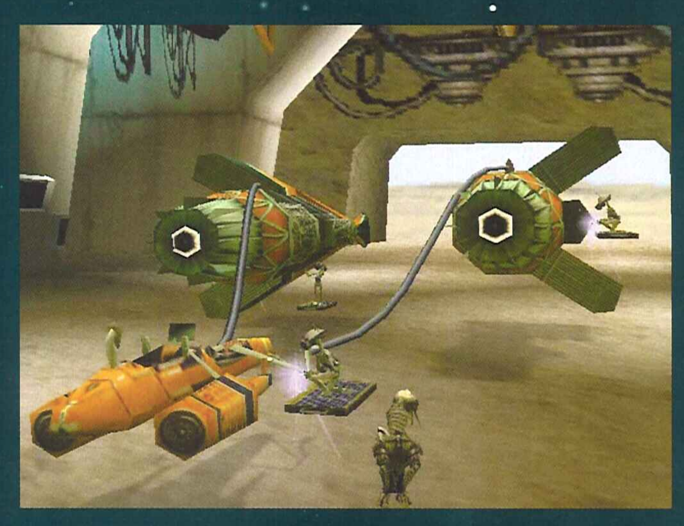


Esa marca roja al lado del crono significa que has batido el récord de la carrera.



Escenarios impresionantes y carreras a toda velocidad. ¡La Fuerza está contigo!







Watto (que así se llama) repara nuestra nave PTO4. Muy hábil.

Modo para dos jugadores. La precisión gráfica sigue siendo alta. Incluso a 563 millas por hora.

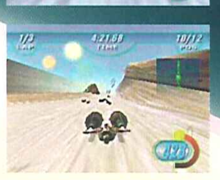


El hangar. Hemos comprado esos androides para que nos hagan nuestro trabajo.

VUELA CONMIGO
Además de 21 personajes para escoger, *Racer* te presenta una gran variedad de vehículos, todos ellos con características de manejo diferentes. Para empezar, el mejor es Anakin Skywalker. La forma y la firmeza de su nave permiten una adaptación rápida en los giros de 90º. Más adelante, cuando tengas más experiencia, prueba con Ebe Endecott y Ben Quadridaros. Sus naves ofrecen una perfecta combinación de alta y peligrosa velocidad con giros muy seguros. Y cuando seas capaz de tomar las curvas con los ojos cerrados, elige a Sebulba (intuimos que, en la película, este Sebulba tiene que ser un mala pieza a juzgar por su agresividad pilotando). Prueba también a Boozie Baranta, Toy Dampner, Teempto Pagalies y Slide Paramita.

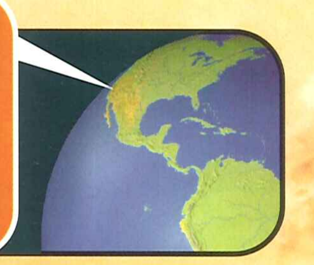
RACER





Se ha guardado como el mayor de los secretos. Está basado en una de las películas más grandes de todos los tiempos. Ahora mismo ha entrado en la atmósfera terrestre con dirección a tu N64. La colisión es inminente.

Las investigaciones especiales de M64 pueden llevarnos a recorrer medio mundo. Para echarle un vistazo al nuevo juego Star Wars nos hemos ido hasta California, a LucasArts.



Star Wars Episode I: Racer	
LUCASARTS/NINTENDO	
Mayo	1-2
Precio no disponible	

Cuando uno dispone de la licencia cinematográfica más apetitosa del mercado, tiene todo el derecho a medir sus fuerzas en un mano a mano con Nintendo. Es por esto que en LucasArts no tienen ningún tipo de manía para vérselas con el espléndido F-Zero X.

Star Wars Episode 1: Racer (¡uf, qué título tan laaargo!) recrea con precisión una de las escenas más increíbles de la película. Desfilarán ante ti 8 mundos, 24 pistas y 21 personajes de primera línea listos para la carrera. Aunque técnicamente hablando no se encuentre a la altura del juego de carreras de Nintendo, los de LucasArts ya nos confirmaron con *Rogue Squadron* que eran capaces de desarrollar brillantísimos juegos de consola æcon la ayuda de Factor 5, incondicionales de SNESæ y ahora han vuelto a hacerlo.

La película contiene tan sólo una carrera de cápsulas (pod race), organizada por Jabba the Hutt, pero en ella nos presenta al joven Anakin Skywalker por primera vez. La pod race requiere reflejos muy rápidos, pues menudean en ella curvas muy cerradas. Los humanos son demasiado

GRÁFICOS **El juego hace uso del Expansion Pak. El efecto es espléndido, tanto que no podrías distinguir la versión N64 de la de PC.**

GO! GO!





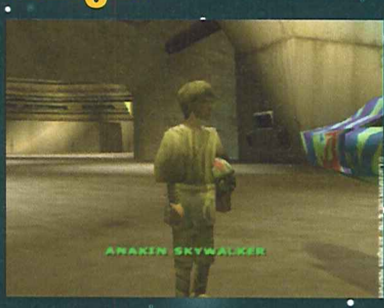
COMO DOS GOTAS DE AGUA
Racer no dispone de un modo para cuatro jugadores, ya que los gráficos (sin un ápice de niebla) ocupan demasiado espacio en el cartucho de 256Mb. Así que en el modo para dos jugadores recae toda la emoción multijugadores de *Race*. Y está muy bien. Con una velocidad de unos 30 *frames* por segundo (más que suficiente), los actuales problemas de velocidad de animación quedan resueltos. Además, con la tremenda inteligencia artificial –y la posibilidad de mejorar tu nave– el nivel de dificultad de *Racer es equiparable al de Rogue Squadron.*



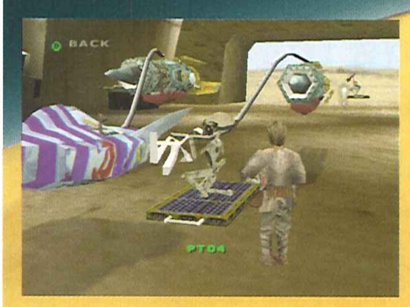
JET FORCE

Con ocho mundos, tres posibles rutas y más de 41 millas de pista en cada una, Racer es un juego súper consistente. Escenarios como el planeta acuático Aquiaris y la colonia penal Oovo VI contribuyen a crear una estética muy impactante.

Hangar



Tienes 21 personajes entre los que escoger. De todos modos, Anakin es el ideal para los principiantes. Puedes elegir cualquier nave para competir, pero de momento ésta ya te irá bien.



Gira la cámara mientras estés en el hangar; un acercamiento por aquí y otro por allí. Inspecciona tu nave todo el tiempo que quieras. Cuando tengas dinero podrás trucarla a tu gusto.

Tatooine



Aquí es donde empiezan tanto el juego como la película. En el planeta natal de los Skywalkers, Jabba organiza una pod race a muerte. Vaya manera de empezar, ¿eh?

Ando Prime



El planeta de hielo, formado por lagos helados y montañas nevadas. Parecido a Hoth en Rogue Squadron. Es una carrera complicada, con algunas zonas llenas de batallas.

Malastare



Esta fantástica carrera nocturna es una brillante muestra de los efectos luminosos del juego. Fíjate en la luz de tus propulsores, que ilumina los túneles y las zonas oscuras por las que pasas.

Baroonda



Con lluvia incluida, Baroonda pone a prueba tus reflejos gracias a sus curvas, las más cerradas del juego. Será mejor que la Fuerza te acompañe cuando pases por la vieja ciudad.

Ord Ibanna



Muy parecida a Cloud City en El Imperio Contraataca, Ord Ibanna es todo un placer para tus ojos, pero complicado para avanzar. Las partes de túnel son geniales, ya lo verás.

Mon Gazza



Antes de que el sol se ponga, ¿qué tal si hacemos una carrera a través de esta ciudad costera y rocosa? Es una de las últimas pruebas y de las que te dejarán sin uñas; prepárate para volver a repetirla.



torpes para competir en este tipo de carreras, con lo que la entrada de Anakin sorprende a todos. Pero claro, el chaval tiene a su disposición aquello que se llama "la Fuerza". No hace falta decir que en la película es él quien gana la pod race de Tatooine, a la cual le siguen más de dos horas de argumento.

En el juego esto puede llegar a ser un poco limitado, por eso se han incluido otros siete mundos de los que aparecen en *Episodio 1*.

Todos esos mundos, salvo Tatooine, son nuevos dentro del universo *Star Wars* (aunque las influencias de la primera trilogía son evidentes, especialmente en Ord Ibanna, que parece calcadito de Cloud City). Cada carrera en esos mundos tiene tres rutas diferentes. Lo más interesante es que no hace falta que las sigas en el orden lineal típico de este tipo de juegos. En lugar de eso, una vez conoces las rutas, puedes elegir la que más te convenga para asegurarte el primer lugar. Algunas de esas rutas alternativas están protegidas por barreras que impiden el paso, pero puedes romperlas con sólo atravesarlas. El hecho de que cada pista tenga 41 millas implica que hay mucho que explorar antes de que encuentres tu ruta ideal (ten en cuenta que correrás a una velocidad de 600 millas por hora, con lo que ni te enterarás que recorres 41 millas...)

SONIDO **Racer ha optado por incluir música en el cartucho, y le ha salido muy bien, aunque el apartado sonoro de Rogue Squadron está más conseguido.**

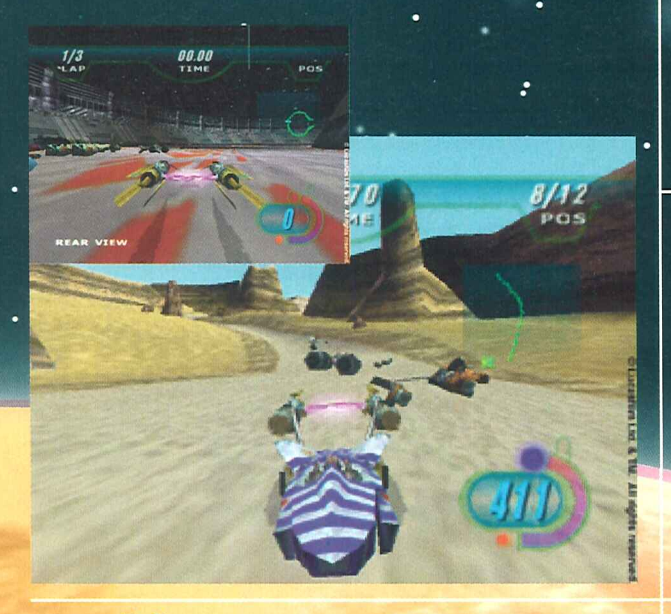
En cuanto a jugabilidad, *Racer* es una mezcla de *F-Zero X* y *Wipeout*. Por un lado, la velocidad del juego y la facilidad

EL VISTO BUENO

Hay 256Mb de capacidad. Así los llena Racer...

Gráficos

El juego hace uso del Expansion Pak para maximizar la definición de las pistas. El efecto es espléndido, tanto que no podrías distinguir la versión N64 de la de PC. Además, se ha recurrido poquísimo a la niebla. Aunque, al igual que en Rogue Squadron, los puntos flacos de los gráficos quedan eclipsados por la acción del juego, con lo que apenas te das cuenta.



Conducción

En Racer, cada nave tiene tres puntos de gravedad, lo que se traduce en una sensación de control muy realista. Este efecto es especialmente notable en las naves compuestas de dos partes, ya que al tomar una curva cerrada notarás que la mitad trasera de la nave se balancea. Por otro lado, todas las naves se desplazan con una suavidad impresionante, como en F-Zero X.



Velocidad

La máxima velocidad del juego sobrepasa las 600 millas por hora –más o menos como en Wipeout– y esto está muy bien adaptado al juego. También tienes un propulsor altamente efectivo. Fíjate en el velocímetro al presionar el botón del propulsor, y verás cómo va aumentando. Cuando alcances la curva, dale al acelerador y verás cómo te ayuda el propulsor.



MÁS CERCA
El juego te permite escoger entre diversos ángulos de cámara, de los que hay una gran variedad. Además de la vista trasera (llamada en el juego "Rear View") y la vista elevada que te mostramos aquí, existe un modo en primera persona que hace que sientas la velocidad a tope, y puedas mirar hacia atrás para ver qué tal van tus perseguidores más inmediatos. ¿Qué cuál es la más fácil de controlar? Bueno, pues teniendo en cuenta que algunas curvas aparecen tan rápidamente que casi no tienes tiempo para reaccionar, la mejor tiene que ser la vista trasera. De nada.





Sonido

El gran punto flaco de Racer. Al contrario que Rogue Squadron, que redefinió el sonido en N64 con aquel sorprendente estruendo que te envolvía, Racer ha optado por meter la música en el cartucho al estilo Shadows of the Empire. El resultado no está mal, pero no es tan impresionante como Rogue Squadron, especialmente porque no puedes oír a los malos si se te acercan por detrás. Aun así, los efectos sonoros están bien.



Reparaciones

Una de las grandes novedades de Race es la posibilidad de mejorar tu nave. A medida que vas ganando carreras, empiezas a ganar dinero suficiente para comprar partes y accesorios nuevos a tu nave, como sistemas de refrigeración y androides mecánicos que la repararán. Si no tienes demasiado éxito en las carreras, siempre puedes darte una vuelta por el almacén de chatarra, a ver qué encuentras. Aunque yo no me fiaría mucho de lo que pueda haber por allí.



de manejo son elementos que han salido de *F-Zero X*. Por otro, la física empleada con la nave y la sensación "flotante" al maniobrar tienen mucho que ver con el juego de Psygnosis. Además, la opción de elegir atajos previendo la aparición de las curvas ya lo encontrábamos en *Wipeout*, en el que era algo vital para ganar tiempo.

Con todo, *Racer* vale por sí mismo gracias a sus innovadores e ingeniosos aspectos. Uno de ellos es la posibilidad de mejorar tu máquina, algo que llega a ser muy importante cuando ya estás metido del todo en el juego. Otro tiene que ver con los propulsores de tu nave. Llegan a una temperatura tan elevada que abrasan el suelo a medida que vas avanzando a 600 millas por hora y provocan erupciones volcánicas, que pueden serte útiles para deshacerte de tus contrincantes mediante lava. Si las naves resultan demasiado dañadas pueden retirarse, como en *Wipeout*.

Entonces, ¿es este nuevo bombazo *Star Wars* el juego del año? Pues podría ser que sí. El mes que viene te lo confirmaremos con un análisis en profundidad.



Porsche. Uno de los bólidos más rápidos que puedes encontrar. Y la mar de bonito.

¿Hierba? A mí eso no me va

Entornos súper detallados y un cielo alucinante.

WORLD DRI

¿El mejor juego de carreras para N64? Puedes apostar que sí. Únete a la fiesta de la velocidad...

World Driver Championship	
BOSS GAMES/MIDWAY/THE	
Verano	1-2
Precio no disponible	



La conducción es sensible, pero igual de apetitosa que en TGR.

Polígono industrial. Con tantos humos, el cielo se ha vuelto naranja.

El fabuloso modo de repetición. En realidad puedes ver hasta el último minuto de tu carrera.

Selecciona a tu equipo. El nombre de Phantom suena de maravilla. Me lo quedo.

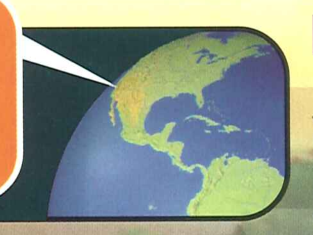
Repetición instantánea

¿Quieres verte en acción? *World Driver* te permite revivir tus mejores momentos...

El modo de repetición de *World Driver*, copia descarada del de *Gran Turismo* (y que utiliza todo juego de carreras posterior a *GT*), te permite disfrutar de la carrera entera, desde la salida hasta la llegada. Es estupendo cuando lo has hecho bien, y un poco masoquista si te la has pegado y tu bólido ha estallado en llamas (aunque semejante desastre da pie a unas escenas realmente impresionantes).

Suponemos que el Expansion Pak tendrá su razón de ser en este apartado. Gracias a sus 4 MB los gráficos mejorarán bastante, pero además ofrecerá una gran cantidad de espacio extra para las repeticiones, de modo que puedas ver cada carrera de principio a fin, pasando hacia adelante y hacia atrás los mejores momentos. Después de *Gran Turismo* no parece nada del otro mundo, pero hay que tener en cuenta que GT viene en CD, un formato que cuenta con un espacio de almacenamiento 18 veces superior al de un cartucho. Ahora sí que estás alucinando pepinillos, ¿no?.



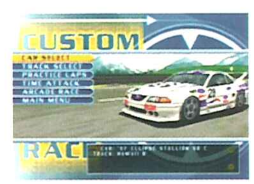


△ *Qué sería de los desarrolladores sin los consabidos destellos.*

Ya le gustaría a nuestro jefe conducir así de bien en la vida real. ▷

PERSONALIZADA

Si los acontecimientos principales no te llaman la atención, siempre puedes acudir al modo de personalización para montártelo a tu rollo. Aquí podrás elegir el coche y el circuito que prefieras. El juego te ofrece además la oportunidad de competir en una temporada arcade tradicional o en un modo contra el crono en el que puedes intentar batir los récords de una serie de circuitos con coches diferentes.



VER CHAMPIONSHIP

Cuando se trata de seguir los progresos de un juego como éste, el mundo se nos queda pequeño. Esta vez, volamos hasta los estudios de Boss en California.

Tras un espectacular trompo seguido de una aceleración bestial, puede que *V-Rally* privara a *Top Gear Rally* del cetro de los juegos de carreras para N64 (sin contar el fabuloso simulador de Fórmula 1 *F1WGP*, claro está). Pero este súper realista y complicadísimo juego de carreras arcade de Boss siempre ocupará un rincón especial en los corazones de los jugadores de N64. Quizá para muchos sea insulso, pero a la mayoría nos parece fascinante.

Pues aunque parezca mentira, los de Boss no estaban muy contentos con el funcionamiento de *TGR* (sorprende porque lo malo de este juego era la falta de interés de los escenarios, no la forma en que se jugaba). Tras mucho estrujarse el encéfalo, llegaron a la conclusión de que para su próxima incursión en el mundo de las cuatro ruedas de la N64 destriparían por completo su primer intento y empezarían otra vez de cero.

Un año y medio después, *World Driver Championship* (antes conocido como *GT World Tour*) ya está casi acabado, y su aspecto es espectacular.

World Driver Championship, siguiendo los pasos de la joya de las carreras para PlayStation, *Gran Turismo*, se basa en carreras por equipos, y los jugadores pueden escoger uno de los 33 coches con licencia total. Las competiciones se llevan a cabo en una serie de escenarios mundiales y, en total, hay

GO! GO! ▷



MÁS DETALLE
Al igual que el reciente *Top Gear Overdrive*, *World Driver* presenta una opción para jugar con alta resolución sin un Expansion Pak. Lo malo es que debes sacrificar parte de la pantalla y competir en una especie de formato cinemascope. La jugabilidad es la misma, pero no puedes disfrutar de toda la amplitud de los estupendos escenarios de *World Driver*. Si tienes un Expansion Pak, suponemos que incluirán una opción para jugar en alta resolución y a pantalla completa, pero aunque parezca mentira, de momento los de Boss no han empezado a investigar las posibilidades de la utilización del pak. El aspecto del juego es más que aceptable sin él, pero a todos nos gustaría poder disfrutar de semejante maravilla en alta resolución. Velocidad, buena conducción y 640x480. ¿Gran Turismo? Lo siento, pero en la vida había oído hablar de él, colega.

CAMARA-64
Aunque *World Driver* ya discurre a toda pastilla con la vista por defecto desde atrás, cuando cambias a la de primera persona, la velocidad se dispara. No sólo hay un montón de acción en los escenarios, sino que el ritmo de la animación no decae lo más mínimo. Sin embargo, los elementos junto a la carretera se mueven con tal rapidez que a veces es difícil reaccionar a tiempo (es como si fueras a 300 km./h en la vida real).
Por otra parte, también tienes a tu disposición una vista trasera súper práctica para ver a quién tienes detrás.

Viva Las Vegas!

Lo siento, pero no puedo apostar a las tragaperras. El asfalto me está esperando...

El primer tramo de Las Vegas está pensado para disfrutar de una conducción adrenalínica: la curva de 90º del primer túnel obliga a girar tirando del freno de mano, mientras que los tramos urbanos que hay antes son ideales para que los rivales que controla el ordenador se decidan por una conducción agresiva. Y eso es lo que hacen. Atención también a la ruta marcada con puntos: es la primera de las tres rutas posibles, aunque todavía no puedes acceder a ellas. Pero desde la carretera ya puedes ver algo, aunque nadie sabe a ciencia cierta adónde conducen...

△ Entramos en la ciudad. Acelera hasta 115 km/h y conduce relajado.

◁ Un molino de viento. Ah, y también una curva en la que deberás tirar del freno de mano. Se me olvidaba.

△ ¿Quieres sentir la velocidad en tus carnes? Pues cambia al enfoque en primera persona para disfrutar a tope.

△ Esos rascacielos anuncian la proximidad de Las Vegas, un crisol de culturas.

¡Un túnel! Y no te pierdas la tremenda curva que tienes delante de tus narices. ▽

◁ Acelera a tope hasta superar esos 95 y ya lo tienes.

diez circuitos. Los ganadores, aparte del premio correspondiente, pueden llenar sus cuentas corrientes de ceros para mejorar su vehículo *a posteriori*, y los perdedores pues... no ganan nada.
Los diez circuitos están esparcidos por todo el globo, y tenemos entornos tales como Hawai, Sydney, Roma y Las Vegas para empezar, y otros como Nueva Zelanda, Zurich, Lisboa, Kioto (el cuartel general de Nintendo), la ciudad francesa de Les y la misteriosa Selva Negra para rematar la faena.
Cada circuito cuenta además con tres rutas diferentes, al igual que en *GT64* y, más recientemente, *XG2*, a las que sólo puedes acceder cuando has completado buena parte del juego y has conseguido un alto nivel de éxitos. Hasta ese momento, los accesos están bloqueados.
Como es normal, también hay carreras espejo y al revés para mantener bien alto el listón, pero la idea de tres circuitos en uno no es tan sólo una triquiñuela para que pienses que el juego cuenta con más carreras de las que tiene en realidad. En *GT64* las rutas extra parecían un decepcionante añadido (largos tramos de carreteras yermas con un par de curvas de pacotilla), pero *World Driver* ofrece un desafío mucho más emocionante gracias a kilómetros de asfalto extra que se extienden ante ti. Sin embargo, lo mejor de todo es que los sectores escondidos del circuito son más duros a medida que avanzas en el juego; por mucho que te conozcas el circuito principal a la perfección, no te resultará nada fácil.

GRÁFICOS **World Driver *tiene una pinta estupenda, y combina a la perfección una conducción realista con unos gráficos impresionantes. No tiene nada que envidiar a GT.***

Únete a mi equipo

33 coches, 8 equipos de carreras y un fantástico modo desafío...

Como la mayoría de juegos de carreras, *World Driver* empieza con una oferta de vehículos reducida. Sin embargo, si ganas varias carreras y empiezas a ganar dinero pronto podrás mejorar tu bólido. Además, también puedes darle un buen repaso al estupendo modo desafío.

Empiezas como piloto sin experiencia que debe elegir entre un par de ofertas de empleo que cuelgan del tablón; a partir de aquí debes currártelo a lo largo de diez circuitos y diversas temporadas al estilo de *TGR*, consiguiendo tantos primeros puestos como te sea posible. Cuanto más triunfes, más podrá maquear tu buga el equipo al que pertenezcas, hasta que al final consigas un vehículo completamente nuevo y muy superior al anterior. Cuando ya te hayas hecho con un nombre empezarás a llamar la atención de equipos más potentes y de mayor renombre, que te ofrecerán unirte a su escuadra, de modo que tendrás acceso a más presupuesto, mejores coches y más botellas de champán. Sin embargo, tu objetivo final sigue siendo el mismo: convertirte en el piloto número uno del *World Driver Championship*.



△ Selecciona a tu equipo y luego elige entre dos vehículos.

△ Como puedes ver, las características del coche aparecen en la parte baja de la pantalla.

Cuando hayas ganado unas cuantas carreras recibirás ofertas de equipos mejores. Como le pasa a este tipo. ▷

CON OCHO BASTA

Uno de los problemas de *Top Gear Rally* era que sólo podías competir contra otros tres coches. *World Driver* corregirá este error con siete competidores más en pos del podio, cada uno con su propia IA. De momento, cuando hay cuatro o cinco coches luchando por una buena posición, el juego se ralentiza un tanto, pero los de Boss están trabajando duro en la proporción de cuadros, y se espera que este problema se solucionará en breve. Además, en la versión definitiva, los rivales que controla el ordenador serán súper agresivos. Traga saliva.



△ Toma la última curva y entra en el túnel. El final va a ser de vértigo, sobre todo si tenemos en cuenta que vamos en cabeza.

Como cabía esperar de los desarrolladores de *TGR*, el manejo de *World Driver* es excelente. Olvídate de los saltos desorbitantes de los juegos de *Rush*, la inaceptable ineptitud de las partidas para dos jugadores de *Cruis'n*, o la prometedora pero fallida falta de realismo que apartó del resto a *Top Gear Overdrive*; el manejo de *World Driver* es como deslizarse por una balsa de aceite. Hemos de admitir que cuesta un poco acostumbrarse al mando analógico, pero la verdad es que es una aproximación mucho más creíble (y preferible también) a las carreras de alta velocidad. Al circular a más de 250 km/h uno espera que la conducción sea sensible, y así es como se maneja en el último título de Boss. Hay cierto margen de error, pero no *demasiado*, por lo que la durabilidad del juego es mayor; no creas que a las primeras de cambio ya vas a completar *World Drive* de cabo a rabo. Al igual que sucedía con *TGR*, deberás practicar mucho.

Además, los 33 coches que hay en oferta son bastante diferentes entre sí. No es un cambio bestial (no es como si tuvieras que empezar de nuevo cada vez), pero la verdad es que cada equipo de carreras prepara sus vehículos de una manera distinta a los demás, y se nota a la hora de conducirlos.

No obstante, lo que todo el mundo quiere saber es si conseguirá superar a *Gran Turismo*, y la respuesta es... difícil de decir por ahora. De momento, *World Driver* tiene una pinta estupenda, y combina a la perfección una conducción realista con unos gráficos impresionantes, pero para ser sinceros, no ofrece tanta variedad como *GT*, sobre todo si tenemos en cuenta que el título de PlayStation cuenta con el doble de vehículos para elegir. Sin embargo, nosotros preferimos un control analógico perfecto antes que un montón de coches extra y, si comparamos los dos títulos, queda claro que *World Driver* es tan brillante en la ejecución de las carreras como *GT*. Con todo ello queremos decir que la fiebre por las carreras ya está a la vuelta de la esquina. Ve calentando motores...

planet REVIEW

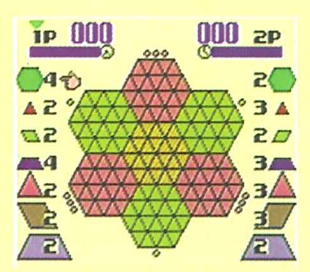
LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego fantástico y absolutamente imprescindible.	Se merece una oportunidad. Un título excelente.	Tiene algunos defectillos, pero la diversión está casi asegurada.	Bastante defectuoso; no vale la pena que te molestes.	Lamentable. Huye como si de la peste se tratara.



HEXCITE



¿Te parece fácil? ¿Eres un superdotado?

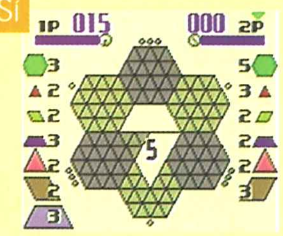
De: Ubi Soft **Precio:** 4.990 ptas. **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Si **Disponible:** Sí

Un juego de puzzles sugerente, pero sin la grandeza de Tetris o Puyo Puyo. Es curioso, parece un cruce entre un puzzle de piezas y un solitario. La diferencia es que te enfrentas a un oponente.

Empiezas el juego con una selección de formas y tu objetivo es quitarte de encima tantas como puedas y acabar con más puntos que tu oponente. Deberás colocar las siluetas en el tablero hasta que por lo menos una de las piezas toque otra. A más puntos de contacto, más premios. Algunas veces, llegas a un punto en el que a uno de los jugadores o no le quedan piezas o no tiene espacio para colocarlas. Entonces las puntuaciones se suman.

Es muy difícil de entender, si no eres la computadora, pero por suerte, dos inexpertos seres humanos pueden jugar entre sí, ya sea en la misma Game Boy o vía cable de enlace. O te engancha desde el primer momento o te deja frío.

3



Si lo eres, éste es tu juego. El oponente controlado por la Game Boy es muy bueno.

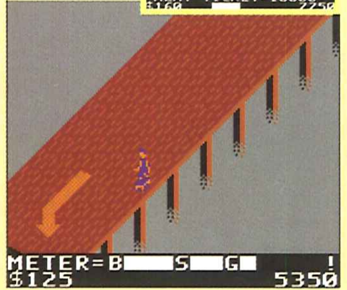
720°



Vigila con las abejas asesinas.



Gana los suficientes puntos en la ciudad para obtener los tickets.



En el circuito de la bajada todo lo que tendrás que hacer es correr como un loco. Nada de cabriolas.

De: Midway **Precio:** No disponible **Guardar:** No **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Si tienes una cierta edad, te acordarás de cuando entrabas a un salón arcade, lleno de humo y mugre, y buscabas con expresión desesperada una máquina de 720°. Era un breve destello de hacia dónde iban los juegos.

Las cosas han cambiado mucho desde entonces, pero una buena jugabilidad es inmortal y la Game Boy Color se está constituyendo como destino natural de las conversiones de los grandes arcade de la década pasada. El objetivo de *720°* es ganar medallas en los distintos circuitos de patinaje que hay en la ciudad. Tiene que hacer volantines para ganar tickets que te permitirán entrar gratis a los parques. Lo difícil es que el tiempo del que dispones para hacer tus piruetas es limitado y cuando acaba, un montón de abejas llega para picarte hasta provocarte la muerte.



Una medalla de bronce ha caído ya. Quedan tres. Es hora de ponerse en serio.

La resbaladiza bajada slalom.

Para tener un buen control sobre el patinador con el D-pad necesitarás un poco de tiempo, pero tras un poco de práctica serás capaz de recorrer las complicadas calles de la ciudad y visitar un parque siempre que te apetezca sin temer a las malignas productoras de miel. Las acrobacias no son muy espectaculares, dado el reducido tamaño de los gráficos, pero es bastante fácil saber si vas a tener una buena puntuación si aterrizas o caes de espaldas. Este juego es una gran fuente de entretenimiento en cachitos de veinte minutos.

Ahora, si es posible, por favor, anda, vaaa, ¡queremos una conversión N64!

4

Quest for Camelot


La primera misión es un juego de Cazar Pollos.


Pobre Kayley, parece un mutante. Puedes imprimir esta imagen.



Letra fea y difícil de leer.

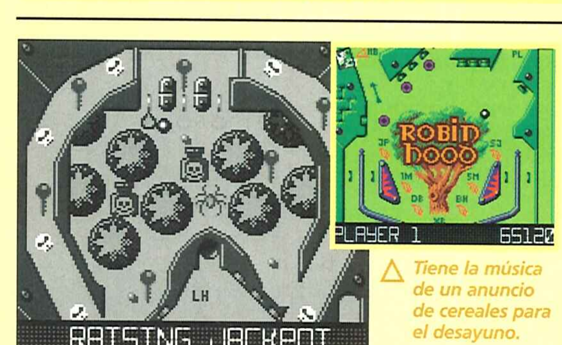
Editor: Titus **Precio:** 5.990 **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

No cometas el error de creer que Quest for Camelot es un clónico de Zelda. Tienen un cierto parecido, los controles, los personajes y las misiones son similares, pero Quest for Camelot es más una experiencia arcade que un RPG de acción.

Está inspirado en los dibujos animados de la Warner Bros protagonizados por Kayley. Una joven que quiere convertirse en caballero, llevando a cabo hazañas épicas propias del sexo opuesto. Por ejemplo, salvar al reino del malvado Sir Ruber.

El juego no es consistente de principio a fin. Puedes explorar ocho mundos con varios niveles, pero de una forma limitada. Con laberintos vigilados por centinelas que parecen autómatas. La capacidad de reacción de los guardianes deja bastante que desear, pues sólo atacan si tropiezas contra ellos.

Quest for Camelot es poco complicado, perfecto para jugadores jóvenes o para aquéllos que encuentran *Zelda* demasiado difícil. Los expertos es mejor que se mantengan al margen, es un juego demasiado básico para captar la atención de los conocedores de la Balada del Pez del Viento. Aun así, *Quest for Camelot* no está nada mal. Si tienes que hacerle un regalo a un amiguete americano que sea fan de los dibujos que inspiraron *Quest for Camelot*, este juego es perfecto.



Éste es el legendario Merlin. No lo parece ¿verdad?

Empieza la búsqueda.

Por arte de magia, aparece una espada... mágica.

3

Hollywood Pinball

Se inspira en una película de terror. Qué miedo nos da.

Tiene la música de un anuncio de cereales para el desayuno.



Las siete mesas siguen el mismo patrón. ¡Menudo rollo!



La mesa de James Bond.

Editor: Take 2 **Precio:** 5.490 ptas. **Guardar:** No **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

La mesa americana o pinball es un juego perfecto para la Game Boy. Kirby's Pinball Land es el mejor ejemplo. La combinación de gráficos buenos y toques originales resulta en un juego muy distinto a los arcade. La experiencia Game Boy no es tan sorprendente como el juego real y crear un juego al estilo Kirby parece una buena decisión.

Hollywood Pinball es un intento fallido por superar las limitaciones de sus precedentes. Han diseñado siete mesas con una imagen y un sistema de juego parecidos a los arcade. El cine es la fuente de inspiración, pero cambiando los nombres y la música para que los abogados de Spielberg no se enfaden.

Es una verdadera lástima que las siete mesas sean tan similares, todas siguen el mismo patrón: arriba parachoques, abajo aletas, y en medio un gran espacio vacío. Tienen mucho que envidiar a las sofisticadas mesas americanas arcade. Cuando la bola se instala en los parachoques, puede quedarse un buen rato arriba sin que puedas hacer nada.

Es un poco aburrido, los premios y las sorpresas no son suficientes para entretenerte a lo largo de las siete mesas. El movimiento de la bola no está mal del todo.

2

planet

ORBITA GAME BOY

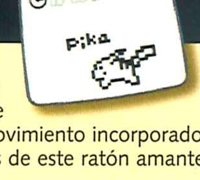
PARAÍSO PERIFÉRICO

Una experiencia universal

Lo mejor de la Game Boy es su ilimitada compatibilidad, cosa que no podemos decir de todas las otras consolas. Puedes intercambiar software entre diferentes Game Boy sin ningún tipo de restricciones. Son un verdadero sueño para la industria de la importación.

Las tiendas japonesas ofrecen una mayor variedad de objetos relacionados con la Game Boy (cartuchos, complementos, derivados, etc.). Algunos consiguen llegar al mercado europeo, pero los nipones juegan siempre con ventaja. Veamos una selección de nuestros favoritos:

Pocket Pikachu



¡Qué pasada! Te permite hacer todo lo que siempre has querido hacer con Pikachu en la GB. Muestra la evolución del pigmeo amarillo hasta convertirse en el poderoso monstruo. El sensor de movimiento incorporado acumula voltios, que harán las delicias de este ratón amante de la electricidad. Pikachu va al colegio, aprende a montar en bici, come y hasta esnifa helado. Si Pocket Pikachu no llega a nuestro mercado, no nos hacemos responsables de las terribles consecuencias. Crucemos los dedos, a ver si llega en noviembre.



Pokémon

Para celebrar el tercer aniversario de *Pokémon* en el Pokémon Center Tokyo, Nintendo ha lanzado una edición especial de unas Game Boy extraordinarias. Vienen en dos formatos: las GB Color y las GB Pocket Light (una variedad inédita en nuestro país). Son de colores llamativos, que combinan a la perfección con el amarillo de Pikachu. Los afortunados que consigan una en el mercado de importación se harán con una pieza de coleccionista. La naranja y azul es nuestra favorita. La GB Pocket Light amarilla es la más cara.



La Game Boy Light amarilla está muy buscada. Sólo se encuentra de importación... si la encuentras.

Super Game Boy 2

La Super GB original permitía disfrutar de la experiencia GB en una SNES. La secuela, azul transparente y con un puerto de enlace adicional, sólo se puede conseguir en Japón. Ha salido para amortizar el fenómeno *Pocket Monsters*, para que los maestros *Pokémon* puedan entrenar a sus monstruos y luchar en la pantalla grande. Es perfecto para combinar con la GB Camera y con la Impresora. Sólo disponible en formato NTSC.



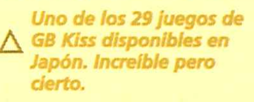
Super Game Boy 2, sólo disponible en Japón.

GB Kiss

Si estás cansado de tu Game Boy monocromática y envidias el puerto de comunicación de infrarrojos de la GB Color (nosotros aún no sabemos para qué sirve), sigue leyendo. Hudson ha producido el GB Kiss, un adaptador de infrarrojos para modelos antiguos que funciona bastante bien. Es compatible con la GB Color, los 29 títulos ya disponibles ofrecen la misma cualidad de infrarrojos. Puedes conectarlo a un PC y descargar ficheros del Internet, como el *DexDrive* de N64.



GB Kiss permite descargar ficheros en tu PC.



Uno de los 29 juegos de GB Kiss disponibles en Japón. Increíble pero cierto.

Pocket Sonar



Gracias al Pocket Sonar, la Game Boy puede convertirse en el aliado perfecto para los pescadores de caña. Este curioso mecanismo se coloca en el orificio para el cartucho y convierte la GB en un sistema de localización por resonancia. Se planta el bote en medio de un lago, se cuelga el sensor dentro del agua, y la pantalla mostrará el escondite de los peces. A ver si encuentras el monstruo del lago Ness.



Te lo creas o no, hubo un tiempo en el que tu humilde y sencilla Game Boy fue hogar de los intrépidos protagonistas de la serie *Final Fantasy*. Bueno, más o menos.

THE FINAL GAME BOY FANTASY



Al contrario de lo que es habitual en los Final Fantasy, en FF Legend I tienes que escoger a tu personaje e incluso inventarte un nombre para él.

Fue un día funesto para los fans de los RPG de Nintendo, aquél en el que la compañía japonesa Square anunció que su siguiente entrega de la serie Final Fantasy iba a ser para la PlayStation y no para la Nintendo 64. «No hay suficiente espacio en el cartucho», dijeron. «Contar historias requiere montones de secuencias de vídeo prerrenderizadas y la N64 es incapaz de manejar tal volumen de información», explicaron. «¿De qué narices habláis?», fue nuestra reacción. Pensábamos en los juegos para SNES y especialmente en las cuatro maravillas que habían producido para la Game Boy. Seguro que sus oídos silbaban a causa de nuestros «Son estúpidos, son burros, no se enteran».

Para ser fieles a la verdad, tendremos que reconocer que *Final Fantasy Legends I, II* y *III* y *Final Fantasy Adventure* no son juegos *Final Fantasy* al cien por cien. Cuando aparecieron en Japón (el primero allá por 1989, igual ni te acuerdas), la serie *Legend* era conocida como *Magic Warrior SaGa*, mientras que *Adventure* salió como *Seiken*, que significa *espada sagrada*. Si mirabas con atención, apenas podías apreciar diferencias entre *SaGa* y *Seiken*. Lucha basada en turnos y menús, diseño de luchadores partiendo de la nada y tramas potentes... Vamos, lo habitual en la inmensa mayoría de los juegos de rol japoneses. ¿Y qué tenían de especial? ¿Qué los hacía ser grandes RPG? Su argumento y la originalidad de sus propuestas. Y recuerda que ninguno de sus cartuchos superaba los ¡3Mbits de memoria! ¡Ni siquiera el título del juego cabe en ese espacio hoy en día!



Los combates se vuelven cada vez más complicados, pero los de FF Legend II se llevan la palma.



The Final Fantasy Legend

Los gráficos son pelín garrulillos y la música biip, boop, biip, pero pasan un montón de cosas en el primero de los RPG que Square creó para la Game Boy.

Tras seleccionar a tu personaje de entre un amplio abanico de posibilidades, tienes que alcanzar la parte más alta de una torre. Se supone que allí está el paraíso. En cada nivel de la torre hay un mundo distinto y ése es el punto fuerte, ahí es donde quedas atrapado. Cada mundo es una aventura.

A pesar de la simpleza de las imágenes y de la episódica naturaleza de la historia, hay una cantidad increíble de imaginación e ideas en *The FF Legend*. Su avanzada edad, incluso para un juego Game Boy, hasta le da gracia y pedigrí.

3



Los gráficos no son nada de este mundo ni de ningún mundo. Nadie sabe si estos monstruos son monstruos o monstruas, pero da igual.



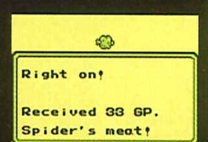


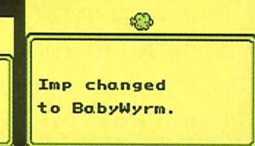
Desde luego, has de exprimir a fondo tu imaginación en estos combates.

¡A COMER!

Un aspecto francamente repugnante de los juegos *Final Fantasy Legend* es el modo en el que algunos personajes se comen, al más puro estilo *Los Picapiedra*, los restos de sus enemigos caídos en combate. Lo mejor es que luego se transforman en una especie de monstruos. Por suerte, esta gracia no ha tenido continuidad y nos hemos librado de ver el espectáculo en las realistas secuencias de vídeo con las que disfrutamos en la actualidad.

Cómete como un loco los restos de tu enemigo y te pasará algo grande.



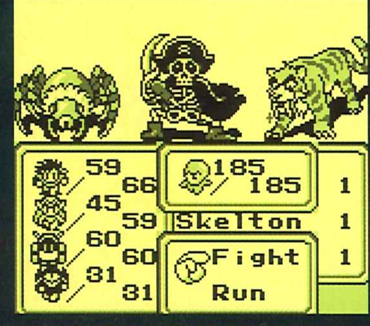


The Final Fantasy Legend II

Si hay que creer a los expertos, *FF Legend II* es la joya de la corona de los juegos de rol de la Game Boy, pese a empezar con la facilona y eterna búsqueda de un joven héroe.

La estructura de *FF Legend II* es similar a la de su predecesor. La trama de la historia está subdividida en varias subhistorias. En ellas tratas de encontrar a tu padre, solventar el puzzle de las piedras Magi, etc. Los gráficos tienen más definición y los combates están tan trabajados y pulidos que brillan como el oro.

5

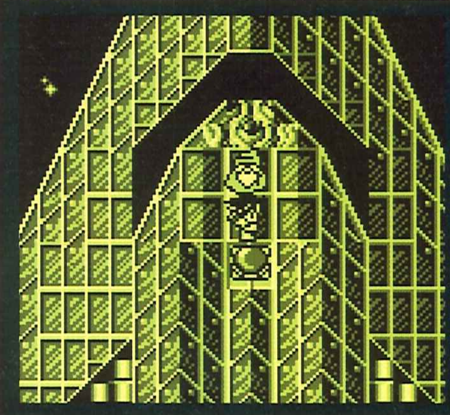


◁ Ni siquiera en los FF de la PlayStation puedes tener robots, monstruos y mutantes juntos en tu equipo.

Si Square piensa un poquito, no tardará en lanzar versiones de estos juegos para la Game Boy Color. ▷



The Final Fantasy Legend III



Como en la tercera entrega de *La guerra de las galaxias*, *El retorno de Jedi*, *FF Legend III* mejora sus ancestros técnicamente, pero no da tanto gustito, es menos satisfactoria. Si hablamos desde el punto de vista de los juegos, digamos que se parece más a un *Final Fantasy* de verdad, pero con un argumento menos seccionado y una pantalla de combate en las que todos los personajes aparecen haciendo frente al enemigo.

La historia es demasiado complicada para el poco espacio que tenemos para contártela. Sólo decirte que no es tan imaginativa como la *II*, pero que sigue siendo genial.

4

El argumento de FF Legend III es bastante más cósmico que el de los otros juegos. ▷



Final Fantasy Adventure (aka Mystic Quest)

Ay, ay, ay... Aquí es donde se complican las cosas. Mientras que en la serie *Legend* encontramos juegos de rol tradicionales, con sus menús y sus estadísticas, *Adventure* es un RPG de acción muy parecido en su estilo a *Link's Awakening*: punto de vista elevado, sin menús y lleno de puzzles. Si los mandos y alguno de los monstruos te resulta familiar, es porque muy probablemente ya has catado las delicias de su secuela Super Nintendo, *Secret of Mana*. En un principio su nombre era *Mystic Quest*, pero se cambió para que tuviese en común con la serie *Final Fantasy* de la Game Boy.



Dejando a *Zelda* aparte, éste es el mejor RPG de acción que puedes echarte a la Game Boy. Tu búsqueda será larga y te sorberá el coco. Por si fuera poco, los controles son sencillísimos.

4



△ Estas cosas redondas son Rabites. Muy monos, pero no se cortarán un pelo a la hora de mutilarte.



PLAYERS CHOICE

¿A QUÉ ESPERAS?

Nintendo se ha sacado un as de la manga. Se llama Players' Choice: Los grandes éxitos de la gran N a mitad del precio que tenían cuando salieron al mercado por vez primera. Las páginas que siguen pueden ser muy interesantes para los que hace poco que disponen de una N64 y, probablemente, se perdieron estos títulos en su momento. Lo que sigue son retroanálisis de estos juegos que, además, hemos puntuado de nuevo (sobre 5) para ver qué tal les han sentado los años.

MARIO KART 64

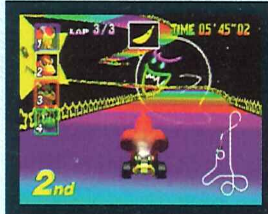
Mario Kart 64	
NINTENDO	
Nº 1/91%	1-4

Hablamos de Mario Kart en el primer número de M64. Ha pasado más de año y medio y sigue siendo un juego para cuatro jugadores insuperable. En la redacción de M64 sólo GoldenEye puede disputarle el título de "el más jugado".

Se trata de un juego perfectamente equilibrado, aunque algunos quejicas digan que el sistema de reforzadores es injusto porque premia a los jugadores menos despabilados con rayos y conchas azules mientras que quien va en primera posición recibe plátanos raquíticos, casi como si de un castigo se tratase. Están equivocados, por supuesto. Lo que hace este sistema es mantener la emoción hasta el final en todas y cada una de las carreras. Los mejores ganan casi todas las pruebas durante una partida de las largas de *Mario Kart*, pero al menos el resto de los participantes tienen, de vez en cuando, su pequeño triunfo y una inyección de moral.

Visualmente, se trata de un juego bastante funcional, aunque la mayoría de las 16 pistas son obras maestras del diseño. Solamente hay una que procuramos evitar siempre que podemos (Rainbow Road, ¡es que te deja aturdido!). Circuitos como Mario Circuit, Banshee Boardwalk, Wario Stadium y especialmente Koopa Beach y Royal Raceway son de lo mejorcito que hemos visto en juegos de carreras. Tanta diversión dentro de un cartucho hace que *Mario Kart* sea una pieza indispensable en cualquier colección de juegos para N64.

El modo GP para un jugador es una experiencia que, por breve, sabe a poco. Puedes competir en cualquier pista y por cualquier copa desde el principio, sin tener que currártelo un poco una vez dentro del juego para acceder a los niveles más difíciles. Probablemente te ventilarás la parte más complicada de 150cc el primer fin de semana que tengas el juego. Por suerte tienes el excelente modo contrarreloj, que está repleto de reforzadores y muestra la perfecta maniobrabilidad de los karts, en especial en las curvas que se toman a gran velocidad. Los jugadores más hábiles consiguen un buen acelerón pegándose con el coche a la curva.




△ *Rainbow Road es la pista más flojita.*

Si no has probado *Mario Kart*, seguramente hayas jugado a alguno de los muchos títulos de carreras que se han inspirado en él. Desde *Diddy Kong Racing* hasta clones poco convincentes de otro sistema. Ninguno tiene el nivel del original, ni por asomo. Y si alguien intenta convencerte de que el *Mario Kart* original de SNES era mejor, tú ni caso. No tiene razón.



Nadie se desmarca. ▷

◁ *¡Champiñón a todo trapo!*

△ *Elige a tu corredor favorito.*

LO QUE DIJIMOS



"Meses de diversión en un cartucho lleno de Karts"

VEREDICTO

El mejor multijugador jamás creado. Time Trial genial.






GO! GO!



LYLAT WARS

Lylat Wars	
NINTENDO	
Nº 1/90%	1-4

El sueño de crear una película interactiva se hizo realidad con Lylat Wars, la espectacular secuela del shoot 'em up de SNES Starwing. Fue el primer juego compatible con RUMBLE PAK y también el primero que incluía secuencias de vídeo y diálogos, con una historia que se narraba antes, durante y después de cada nivel, dependiendo de lo que hacías y de cuál de tus compañeros alados sobrevivía.

La ruta que sigues durante los 15 niveles del juego puede variar cada vez que juegas, puesto que sólo llegas a ver siete de ellos en una partida. En la mayoría de los niveles sigues una ruta fija hasta que alcanzas un punto predeterminado en el que hay que elegir otro camino. También tienes zonas por las que podrás deambular libremente, luchando contra jefes, cientos de naves espaciales o contra los malvados del Star Wolf Team. Los jefes son increíbles: Enormes artefactos que te insultan mientras se cargan a tus compañeros en pleno vuelo.



Los jefes son enormes, increíbles y además... ¡hay muchos!

El final del segundo nivel. No era tan difícil.

Dale a todos los anillos y accederás a la zona más original.

Lylat Wars también se ganó la reputación que tiene porque fue la primera conversión a PAL decente que Nintendo llevó a cabo, sentando un precedente para las generaciones de juegos venideras. Quizás ahora su aspecto no es tan impresionante como antes y tiene cosas que resultan muy básicas, pero es el mejor *shoot 'em up* que hay, y de lejos.

¡Si al menos pudiéramos seleccionar qué nivel queremos jugar! Desgraciadamente, hay que pasar por todos para poder conseguir esa última medalla en Venom.

LO QUE DIJIMOS



"No somos los más entusiastas del planeta y a pesar de todo mira la nota"

VEREDICTO

Uno de los grandes acontecimientos en N64 y el mejor shoot'em up que existe. Eso sí, a este precio no esperes que el rumble pak venga incluido.



SNOWBOARD KIDS

Snowboard Kids	
ATLUS	
Nº 4/90%	1-4



La carrera final es la más corta y también la más rápida. Nueve vueltas de pura locura.

Busca la entrada del lift

Linda, una todoterreno.

Si lo logras ahora, tienes un bonus.

Ha sido definido como "Mario Kart sobre hielo" y eso es exactamente lo que es. Sólo que Snowboard Kids hace todo lo que puede para marcar la diferencia... (y eso no puede decirse de todos los juegos que intentan parecerse a Mario Kart.)

Es un juego de snowboard, claro, pero eso no significa que todas las carreras tengan lugar sobre pendientes blancas y lisas. Surfearás sobre hierba, arena, gravilla y un montón de superficies nada convencionales; compitiendo con otros tres narizotas surferos de caricatura. Está tan lejos de *1080º* como de *F1 WGP* y es terriblemente divertido.

Los reforzadores son geniales, especialmente la sartén gigante y convierten *Snowboard Kids* en un multijugador de los buenos. Adelanta zumbando desde la retaguardia, deja atrás a tus oponentes aplastados y suelta tu paracaídas mientras el cabeza de carrera hincha de nuevo su cuerpo aplastado. Este último es uno de los mejores momentos del juego (o uno de los peores si eres el que ha quedado chafado en el suelo). Con el modo individual también te lo pasarás en grande. Y es que los kids tienen todos su carácter.

Las carreras variadas (todas tienen entre dos y nueve vueltas), las partidas de bonus, las pruebas contrarreloj, las piruetas y la música pegadiza se combinan para hacer de Snowboard Kids una compra obligada, y más aún a este precio. Aunque vaya a ser destronado por su secuela, un juego de esta calidad siempre será capaz de atraparte para una partidita rápida de vez en cuando.

LO QUE DIJIMOS



"Una verdadera sorpresa. Disculpa si te subestimamos en el pasado, Snowboard. Eres estupendo."

VEREDICTO

La secuela estará mejor, pero el Snowboard Kids original sigue siendo toda una experiencia



WAVE RACE

Wave Race	
NINTENDO	
Nº 1/90%	1-2

Las carreras de motos de agua han estado presentes en los arcades desde siempre, pero ningún juego ha conseguido captar la sensación de deslizarse sobre el agua con tanto estilo y realismo como Wave Race de Nintendo.

Fue uno de los primeros juegos de N64 que se editó para llenar el vacío de tres meses que mediaron entre los juegos de lanzamiento y Mario Kart, y sigue siendo tan sorprendente como lo fue entonces. O quizás, ahora lo es más. Y es que ningún juego, ni siquiera 1080° o F-Zero X, ha conseguido la sutileza de Wave Race por lo que a sistema de control se refiere. Te permite realizar giros de 360°, aprovechar el oleaje para poder virar o inclinarte hacia delante y surfear por la cresta de una ola para conseguir, en plan pillín, mayor propulsión.

También puedes levantar ligeramente el morro de la moto y luego zambullirte para salvar los obstáculos flotantes. Y si quieres, puedes conducir sosteniéndote sobre el manillar o sentado en el capó mirando hacia atrás. Para vacilar, no hay límites en este juego.

Hay que decir que la versión PAL es bastante floja. Es mucho más lenta que la NSTC original y, además, tiene unos márgenes enormes. Por no hablar de las juntas de los polígonos que dan cuerpo a los corredores... Cosas así hace tiempo que ya no se ven en el software actual. Pero bueno, sigue siendo un juego fantástico. Divertido, deportivo y con los mejores efectos acuáticos jamás vistos.





△ Cuantos más puntos, mejor... ¡Te darán bonus!

◁ Las olas le dan más emoción al asunto.



△ ¡Mira como va el gordito! Decididamente, lo de las piruetas no es lo suyo.

LO QUE DIJIMOS



"Un juego de carreras profundamente innovador, ambicioso y bien elaborado."

VEREDICTO

El hecho de que no se haya retocado hasta ahora lo convierte en un juego todavía más impresionante. Una adquisición esencial para todos los fans de las carreteras.



F1 WORLD GRAND PRIX

F1 World Grand Prix	
NINTENDO	
Nº 10/91%	1-2

Se trata del título más nuevo de la colección Players' Choice. Hace unas semanas todavía estaba en los estantes a precio normal. Ha sido un éxito rotundo y no sólo porque la competencia fuera poca. Como juego de F1 está a la altura de juegos similares para otros sistemas, su jugabilidad es mayor que la de otros simuladores para PC y es superior a F1 '98 de Psygnosis en todos los sentidos.

Las pistas son reconocibles enseguida para los adeptos a las carreras que dan por televisión, como las del circuito de Mónaco, el punto de referencia de cualquier juego de F1. Realmente impresionante. No hay cosas raras, ni niebla ni vista borrosa, y los colores de los equipos son los auténticos, si bien están basados en la temporada de 1997.

Conecta un Rumble pak, pon la cámara en visión desde la cabina y verás cómo botas y tiemblas cuando roces el bordillo... ¡Hasta creerás que está ocurriendo de verdad! Aunque es difícil, puedes dejar que la máquina se haga cargo de la aceleración, los frenos y las marchas; al menos hasta que controles bien el volante. Cuando ya domines el tema, prueba a circular con condiciones climáticas adversas o con el coche un poco magullado, a ver cuánto duras.

Desde su estreno, *Monaco Grand Prix* de Ubi Soft ha realizado un esfuerzo notable para intentar usurpar la corona a *F1 World Grand Prix*. Pero, a pesar de su impresionante velocidad y de su manejo, no llegó a superar la profundidad y el realismo del juego de Nintendo, diseñado por Paradigm, los pesos pesados de los simuladores, responsables de *Pilotwings*.

◁ Presentación potente donde las haya.

△ Parece el gran premio de Alemania.

◁ Nada de Villeneuve. El astuto canadiense no deja que usen su nombre.



△ Veloz, suave, sin niebla, sin disminución de la velocidad de animación...

LO QUE DIJIMOS



"Un cartucho imprescindible para los amantes de las carreras."

VEREDICTO

Hasta que llegue su secuela, F1 WGP seguirá siendo el primer juego automovilístico de Nintendo.



JUEGA CON... 

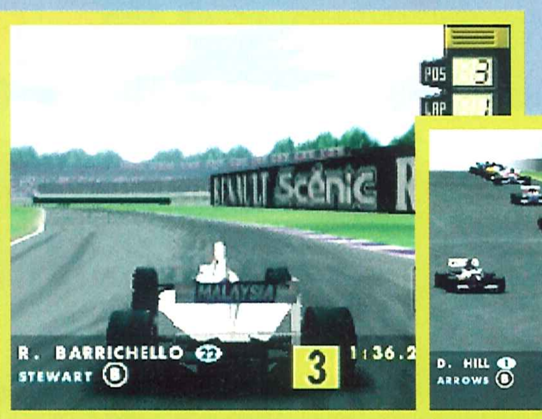
CONCUR
F1 W
GRAN

Y participa en el sorteo de **20 cartuchos de F1-WGP 2.**

Predecibles cenas familiares, largas noches sin sueño, paradas de autobús, tardes lluviosas, viajes en metro, compañías sin gracia. La vida está llena de tiempos muertos. Día tras día. Pasarse una tarde entera visitando a un familiar, esperar turno en un banco, aburrirse en el colegio, acompañar a mamá a la peluquería. ¿Acaso hicimos algo mal? ¿Es todo esto un castigo? Cómo se soporta sin una consola es la pregunta que nos hacemos siempre, aunque no nos interese la respuesta. Por nuestra parte, nos dedicamos a jugar y ya está. No pienses que tu mundo es gris, no digas que no hay nada que hacer. En estas páginas, por ejemplo, tienes la oportunidad de ganar un juegazo para tu N64. De ti depende el aprovecharla.

Rellena el cupón y envíalo antes del 1 de Agosto a:

CONCURSO F1 WGP 2
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20,
08022 BARCELONA











CUPÓN

RESPUESTAS: ....

....

NOMBRE:. ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: ....

TELÉFONO: ....

RSO

WORLD ND PRIX 2



A- ¿Qué compañia ha desarrollado F1 World Gran Prix 2?

B- ¿De qué año se han tomado los equipos y las estadísticas?

GANADORES DEL CONCURSO GAME BOY + ZELDA DX

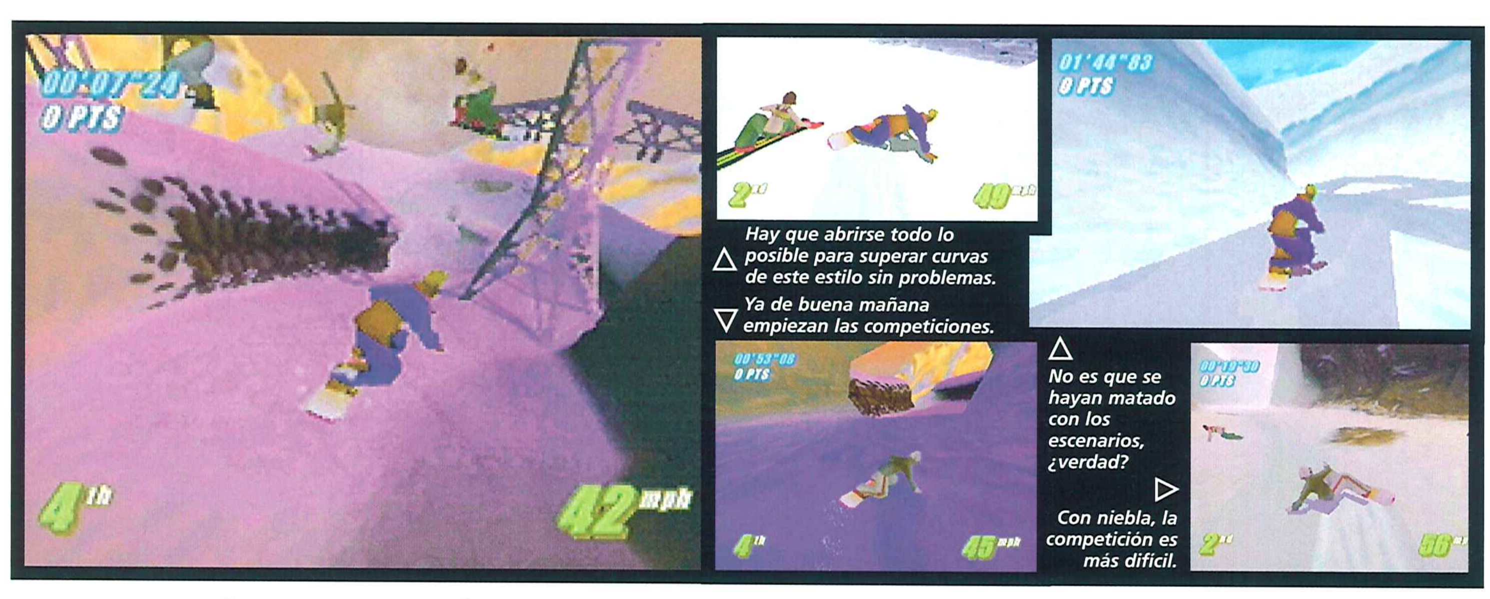
José Antonio Ávila Parra (Barcelona)
José Luis Benítez Marín (Málaga)
Miguel Ferrer Ávila (Palma de Mallorca)
Eduard Masip Sobré (Barcelona)
Óscar Pérez Iglesias (Cornellà)

RESPUESTAS CORRECTAS

A- 1993
B- 20 Horas

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.
2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.
3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.
4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.
5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.
6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.



△ Hay que abrirse todo lo posible para superar curvas de este estilo sin problemas.

▽ Ya de buena mañana empiezan las competiciones.

△ No es que se hayan matado con los escenarios, ¿verdad?

▷ Con niebla, la competición es más difícil.

Meses después de 1080°, Kemco juega su baza de snowboarding. Y pierde.

TWISTED EDGE EXTREME SNOWBOARDING

Twisted Edge			
KEMCO			
Disponible	64M		1-2
	Controller Pak	Memoria Cartucho	Rumble Pak
10.990 pesetas			

Voraz es un adjetivo que no pega mucho con Twisted Edge. No estamos muy seguros de su significado referido a un videojuego, pero lo que sí sabemos a ciencia cierta es que ni por asomo es «brillante» o «desafiante», dos calificativos que sí sirven para describir al maravilloso título de Nintendo 1080°.

El problema principal de *Twisted Edge* es que, por desgracia, no resulta ni la mitad de interesante. Saca seis de los preciosos circuitos de *1080°* y quítales los estupendos fondos escénicos que le daban ese toque especial y podrás hacerte una idea de lo que ofrece gráficamente *Twisted Edge*. Ya sabemos que no todo en esta vida se reduce a los escenarios, pero cuando se trata de nieve, fenómeno que, por norma general, suele ser blanco, los espesos bosques, los troncos caídos o las puestas de sol de tonalidad anaranjada son elementos imprescindibles, ya que sin ellos todas las carreras tienen el mismo aspecto; en resumidas cuentas, se reducen a una monótona secuencia interminable de blanco. Y si exceptuamos el circuito «Funky Town» (una copia descarada de mala calidad del Dragon Cave de *1080°*), ése es exactamente el aspecto que tiene *Twisted Edge*.

Pero aparte de la falta de atractivo del entorno, los circuitos no presentan un diseño muy acertado. Exceptuando un puente (copia de nuevo de Dragon Cave), un pozo minero y una extraña cloaca en desuso, el juego no ofrece más que espacios muy abiertos y dos o tres half-pipes raquíticos que, a pesar de parecer complicados, son de lo más sencillo que te puedes echar a la cara.

De hecho, todo el juego es muy sencillo. El control analógico es suave, pero más benévolo que el de *1080°*, por lo que puedes superar los siete circuitos en tan sólo dos o tres horas. Seguramente menos, si no cometes el error de pegártela por accidente con algún obstáculo. Porque una cosa ha de quedar clara: el más mínimo roce con una roca o con cualquier otro objeto del escenario bastará para que te la pegues sin remisión.



Conseguirás superar los siete circuitos en dos o tres horas...

Es como si los chicos de Boss Games (encargados del desarrollo de *Twisted Edge*) se hubieran dado cuenta de que el juego era un pelín... *fácil*. Por esta razón, y para evitar que los jugadores se pulan el juego en una mañana, castigan el más nimio de los errores con un accidente ejemplar. Pero eso no es lo peor. Lo más terrible es que, después de cometer un fallo, pierdes tantísimo tiempo, sobre todo intentando recuperar velocidad, que te resulta prácticamente imposible volver a colocarte en la cabeza de la carrera. Por lo tanto, debes deslizarte siempre sin cometer el más mínimo fallo.

A fardar!

El modo de piruetas de Twisted Edge es bastante sencillo, pero mucho más limitado que el de 1080°. Aquí tienes una lección magistral para que te conviertas en el dominador absoluto de la especialidad...



El modo de piruetas en solitario empieza con la elección del participante dentro de un estupendo helicóptero. Déjate caer y ya en el aire puedes empezar con la primera pirueta.



Para realizar piruetas debes mantener pulsado Z mientras haces girar el stick analógico. Según la dirección, el personaje se agarrará a un lado u otro de la tabla y realizará el movimiento. Como en este caso.



Para conseguir piruetas más complicadas, empuja el stick hacia Abajo, hacia Arriba y otra vez hacia Abajo. Cuando haces algo excepcional, aparece esa luz verde.



Y cuando no, no pasa nada. Las mejores piruetas se premian con 500 puntos, pero para empezar, 100 puntitos no están nada mal. Lo lógico es que no te lleves ni uno. Adelante, compañero...

CORREDORES PINTORESCOS

A medida que avanzas en *Twisted Edge* y vas superando niveles de dificultad, conseguirás personajes nuevos. Al principio tienes cuatro a tu disposición, pero si alcanzas el nivel Master, podrás jugar con el mismísimo Kevin de Blighty, que va ataviado con un uniforme que parece salido de un musical de Broadway.





Un puente de madera al atardecer. Un paisaje lila. Esto nos recuerda a otro juego de snowboard.

Vas segundo, así que cierra los ojos y reza para no equivocarte.

Debajo del puente, a la derecha, encontrarás este entramado de túneles. Van de perlas.

Todavía no has cometido ni un fallo. Demasiado fácil.

¡Adelante! Demuestra que eres el mejor sobre una tabla deslizante y vestido de esa guisa.

Y es que uno de los problemas principales del juego es el de la recuperación de velocidad, sobre todo porque no se trata precisamente de un título muy rápido. Por mucho que el velocímetro indique que vas a 96 km./h, la sensación es la de circular mucho más despacio. Mientras que en *1080°* a uno siempre le corría un sudor frío por temor al peligro, en *Twisted Edge* parece que estés deslizándote por una pista facilita a una velocidad de tortuga mientras enseñas a los niños a dar sus primeros pasos sobre la nieve. En un par de las siete carreras (en el modo «Master»), el ritmo se incrementa, pero a cambio no hay nada que rete tu habilidad digital con el stick analógico. Y aquí volvemos a echar en falta la existencia de unos escenarios más vistosos.

Pero también tiene cosas buenas. En primer lugar, es más sencillo que *1080°*, y el sistema de control es más permisivo, por lo que puedes superar los giros más abruptos apurando hasta el último momento. Además, las piruetas son espectaculares y sencillas y, al igual que en *Snowboard Kids*, cuantas más piruetas realices, más puntos conseguirás y más rápido irás. No es como para echar las campanas al vuelo, pero algo es algo. Y una vez le has pillado el truco, también te das cuenta de que los gráficos gozan de una gran definición. Una definición muy pero que muy blanca, eso está claro, pero exenta de la siempre molesta niebla y otros fallos gráficos. De hecho, el sinuoso recorrido de los circuitos evita que aparezca la niebla en ningún momento.

Por desgracia, todos estos factores a favor no sirven para compensar la balanza, que se inclina sin duda hacia el lado negativo; es una alternativa muy pobre al excelente *1080°*. El juego de Nintendo se deslizaba sobre la pista con una elegancia sin igual, mientras que *Twisted Edge* parece un principiante inseguro de sus pasos y que pierde el equilibrio a cada momento. Es divertido, pero no lo suficiente.

Caracol-boarding

Lo mejor del modo para dos jugadores de Twisted Edge es que, exceptuando algún que otro pequeño detalle, sus gráficos son tan buenos como los del modo para un jugador. La niebla es mínima, y puedes ver perfectamente en todo momento el rumbo que toma el circuito. Y no como pasaba en 1080°, con el muro gris de la muerte que estaba escondido. Lo malo es que su jugabilidad deja mucho que desear. Twisted Edge podría entretener si no fuera por lo lento que llega a ser. En teoría puedes superar todos los circuitos de forma rápida, pero da la sensación de que cuando empiezas estás en un año, y cuando acabas ya has pasado al siguiente, incluso en Funky Town, que es el más destacado. Estos de Boss, primero nos ofrecieron el lentísimo modo para dos jugadores de Top Gear Rally, y ahora vienen con esto que dormiría a las ovejas. Los títulos para varios jugadores deben ofrecer algo más.





Ojalá pasara algo interesante.

¡Uy, casi me caigo! Casi pero no.

7 GRÁFICOS

Bien por la ausencia total de niebla y fallos técnicos, pero mal por la falta de variedad escénica.

7 SONIDO

Intervenciones claras y contundentes y banda sonora de seis canciones. Con seis melodías horribles.

6 TECNOLOGÍA

Aceptable, pero no todo lo especial que cabría esperar en un juego para N64.

5 DURABILIDAD

Fácil, incluso en el modo Piruetas, y el modo para dos jugadores pasa sin pena ni gloria.

VEREDICTO

Twisted Edge ofrece diversión para un rato, pero no le llega a la suela de los zapatos a1080°.



¡ESO DIGO YO!

Escribe a mano o con ordenador. Con tinta o con sangre (¡puah!). Pero escribe.

Alguna vez has leído el análisis de un juego que esperabas fuera fabuloso y al que se acaba calificando como un auténtico fiasco? A pesar de todo, pruebas el juego y descubres que en realidad es increíblemente bueno. De hecho, es perfecto. En esta página tienes la oportunidad de poner el punto sobre las íes y loar al juego que otros han calumniado.

O quizá te ha pasado todo lo contrario: te has comprado un cartucho animado por las excelencias críticas que ha recibido y resulta que es una auténtica basura. Es natural que tengas ganas de decapitar a alguien. Pero, ante todo, quieres poner sobre aviso a otros lectores, para que no cometan el mismo error. Pues ahora puedes. Escribe 100 palabras explicando lo que más te gusta o disgusta del juego que amas u odias. Puntúalo sobre 100 y envía tu oda o crítica incendiaria a:

ESO DIGO YO
Magazine 64
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

F1-WGP

Soy amante de la Fórmula 1 y cuando probé *F1-WGP* me enganché a la primera. Tiene buenos gráficos, buena simulación, y es muy divertido. Tiene 5 modos de juego, Exhibition, Grand Prix, un campeonato como el de la Fórmula 1 real, un Challenge en el que te plantean retos para cumplir basados en casos reales, Time Trial (¡lo mejor!), donde puedes practicar y practicar, y un modo 2 Player.
Lo mejor es jugar en nivel de dificultad Champion; es como pilotar un F-1. Pero si te gusta un poco el arcade, ponte en el nivel fácil: el coche se agarra al suelo como una lapa.

Carlos Suárez Carbonell.



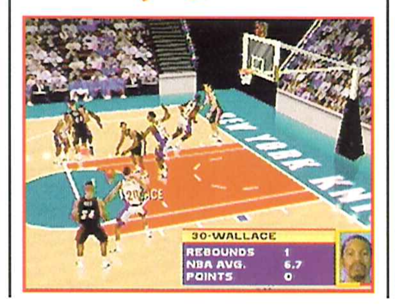


KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

En cuanto a juegos deportivos, siempre me he decantado por los de baloncesto. Mi novia me regaló éste –gracias Bea– y sólo su tremenda jugabilidad y sus nítidos gráficos me dejaron impresionado. Y la opción de "Instant replay", en la que conviertes el mando en una mesa de mezclas, es una gozada. La marca del juego ya da confianza de que no te decepcionará después de comprarlo. Es posiblemente el mejor de su género.

R. para B. Madrid.





MICRO MACHINES 64 TURBO

¡Qué morro tiene la peña! Aprovechando que hay pocos juegos para la N64, sacan versiones de PlayStation para nuestra consola sabiendo que van a vender debido al poco software disponible de 64 bits. *Micro Machines* debería tener el doble de calidad, pero sólo tiene el doble de precio, así que hay que ponerle la mitad de la puntuación.
Estoy harto de copias de consolas menores (*WIpEout 64, V-Rally, FIFA 99, etc*). Señores, a currar tocan. Para jugar a *Micro Machines* tengo mi PlayStation. He comprado mi N64 para notar la diferencia y desde su puesta en venta sólo tres juegos se han desmarcado (*Mario 64*, *GoldenEye* y *Zelda 64*). La N64 es una máquina superpotentísima, ¡aprovéchenla!

Ramón Mínguez, Castellón





MISSION: IMPOSSIBLE

Los expertos dicen que éste es un juego que no está mal, pero que podía haber sido un cartucho excelente. A mí me parece que ahora mismo es el mejor título para la magnífica Nintendo 64.
Es divertido y con infinidad de posibilidades, gráficos excelentes y un nivel de realismo insuperable. Si te gustan los juegos de auténtico realismo, éste es tu juego. En mi opinión, se merece un 99%.

Xabier Barrenechea, Bilbao





COMO...
patear traseros y mascar chicle en
DUKE NUKEM ZERO HOUR

STAR GAME

LO QUE DIJIMOS



Revisamos *Duke Nukem: Zero Hour* **en el número 18, y llegamos a la siguiente conclusión:**

«No es demasiado variado, pero *Zero Hour* ofrece diversión a raudales para los incondicionales los shoot'em up.»



¿Un mundo postapocalíptico tomado por los extraterrestres? Parece divertido.

D*uke Nukem: Zero Hour* **es un extenso desafío que se desarrolla a lo largo de muchísimos niveles y que puede resultar muy frustrante para algunos jugadores. Puede que** *Duke Nukem* **sea tan ingenioso como cualquier superhéroe que se precie y presuma de unos músculos de acero, pero de nada te servirá el deltoides más hiperdesarrollado ni la labia más hiriente si estás completamente atascado por culpa de un ítem difícil de encontrar. Hasta los superhéroes necesitan que les echen una mano de vez en cuando.**

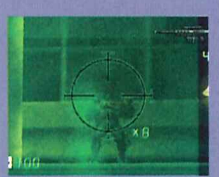
Y por esta razón, en *M64* hemos elaborado una detallada guía nivel por nivel que publicaremos en dos entregas. Ahora podrás concentrarte en la parte divertida del juego sin tener que pasar horas y horas de aburrido vagabundeo en busca de esa llave o ese interruptor que te falta y que necesitas para completar el nivel. Este mes os conducimos a ti y a Duke hasta el segundo jefe, Cyborg Scorpion, y os ayudamos a derrotarlo. El mes que viene podrás completar el juego.



NIVEL 1: CALLES PELIGROSAS



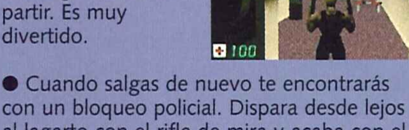
● Cuando te acerques a la puerta se interpondrá en tu camino una cuadrilla de lagartos armados, así que lo primero que debes hacer es buscar la zona más próxima para conseguir munición adicional. Cuando estés en el pasillo de las máquinas de refrescos y los pósters que imitan a *Turok: Dinosaur Hunter*, busca una escalera a tu derecha. Arriba encontrarás un montón de enemigos. Acaba con ellos antes de trasladarte a la segunda parte del aparcamiento. Los interruptores que abren las puertas están dentro de la pequeña prisión militar, pero hay unas cuantas tropas alienígenas que los custodian con fuerza.



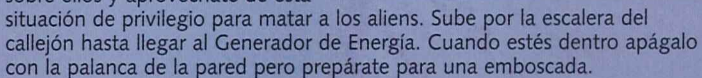
● Ahí afuera el peligro ronda tras cada esquina, así que lanza una ráfaga cada que gires en alguna. No te será fácil acercarte al tío que hay a la entrada del Eager Beraver Truckino. Lo mejor es escurrirse por detrás y cargárselo de un solo tiro con el rifle de mira telescópica. Apunta a la cabeza y ahorrarás munición. Si te queda poca energía, dispara a la boca de riego y pulsa B muchas veces mientras te paras en el chorro; verás que refrescante.

● Ve a Duke Burger y sube al piso de arriba para recoger la Llave. No te olvides de echar un vistazo al eslogan antes de partir. Es muy divertido.





● Cuando salgas de nuevo te encontrarás con un bloqueo policial. Dispara desde lejos al lagarto con el rifle de mira y acaba con el resto de alienígenas que babean por allí cerca. Recoge todas las armas que encuentres y dobla la esquina para ver aterrizar al helicóptero antes de tirar por el callejón de tu izquierda.



● Elimina a todos los aliens de esta zona y sube por la escalera para acceder al tejado. Mira en la esquina y verás una larga fila de ventiladores a una gran altura sobre el suelo. Salta sobre ellos y aprovéchate de esta situación de privilegio para matar a los aliens. Sube por la escalera del callejón hasta llegar al Generador de Energía. Cuando estés dentro apágalo con la palanca de la pared pero prepárate para una emboscada.

● Tírate al suelo, utiliza la basura que hay en el otro callejón para pasar sobre la valla, y deja que el tanque acabe con los aliens de la calle. Frente a la barricada policial hay unas cuantas puertas dobles con un letrero encima que dice "Abierto" y dentro un pequeño grupo de cerdos. Avanza por el edificio hasta que des con un agujero enorme en una de las paredes.



Recoge el lanzagranadas antes de subir por la escalera de tu derecha. Lanza el lanzagranadas por la cornisa para que explote al final y aparecerá un camino de regreso a Duke Burger.

● Sal otra vez y entra en el metro por la puerta de enfrente. Hay un pasillo repleto de aliens al lado el tren de la izquierda. Avanza entre ellos machacándolos y sal del nivel.



NIVEL 2: LIBERTAD O MUERTE



● Corre hacia la torreta armada, esquiva los disparos y gira a la derecha. Dispara a la rejilla que hay delante de la segunda torreta y agáchate. Al final del pasillo principal, a la derecha, hay una pequeña puerta. Cuando la cruces debes dirigirte hacia la sala de alto voltaje. Acciona el interruptor para abrir la puerta del pasillo adyacente.

● Utiliza el panel de control que ahora es accesible para entrar en la zona inundada en la que está la Llave de Control, custodiada por unos cuantos lagartos que se esconden entre las sombras. Ten cuidado.

● Vuelve al pasillo principal y abre la puerta con la Llave de Control. La forma más sencilla de acabar con las arañas consiste en apuntarles y disparar mientras retrocedes. Con una par de disparos de tu arma menos potente basta para eliminarlas. En la siguiente puerta cerrada da media vuelta y corre hacia el borde de la plataforma. Sumérgete para dar con un pasadizo que conduce a un gran ventilador: detrás está la Llave de la Estación de Bombeo. Utiliza el lanzagranadas para destruir las aspas y toma la llave.





● Sal del agua por la escalera y vuelve a las puertas grandes. Cuando estés dentro de la sala nueva acciona el interruptor que hay en lo alto de la escalera para cambiar el nivel del agua (no te preocupes si caes, hay una rejilla que conduce de vuelta a la sala submarina previa).



● Déjate caer a la sala que hay bajo el lanzagranadas y abre la puerta. Nada sobre los escombros y cuando estés sobre tierra firme de nuevo, déjate caer en su parte baja. La siguiente puerta que encuentres conduce al Paso de Servicio. Busca el ascensor y súbete.



● Dispara a la torreta armada de tu derecha y avanza por la puerta que hay debajo. En el piso de arriba, busca el interruptor, acciónalo y baja a los ascensores de la zona principal. Pulsa el interruptor que hay entre los ascensores y sube al de la izquierda para acceder a la última parte del nivel. En lo alto de la escalera encontrarás el Power Core.







NIVEL 3: INVIERNO NUCLEAR

ALPHA:



● Entra en el hotel que hay al lado de la salida y acaba con todo zombi que se te acerque. Si quieres humillarlos y hacer que se arrastren, vuélales las piernas con tu pistola básica. Al final del hotel encontrarás una escopeta recortada: utilízala para abrir la puerta de tu derecha, que conduce a otra parte de la ciudad.

● Salta hacia el Duke Burger y baja al metro. La Alpha Power Cell está a la derecha, pero en cuanto la recojas empezarán a aparecer lagartos. Sigue corriendo y sube por la escalera. Deslízate por la nieve y vuelve al Duke Burger.

● Sube por la escalera de la izquierda y vuelve corriendo al hotel.

DELTA:

● Dispara a los androides que hay fuera del hotel y déjate caer sobre la porquería. Cruza al otro lado, sube de un salto y corre hacia el tramo largo de hielo. Cuando estés abajo ve hacia la derecha. Entra en el edificio, utiliza el transportador para acceder al nivel superior y recoge la Delta Power Cell que hay dentro del párking. Sal del edificio y ve por la derecha.



BETA:

● Sigue avanzando hasta entrar en el metro. Aquí hay más zombis de los que puedes encontrar un sábado por la noche en una disco bacaladera valenciana, así que puedes quedarte y luchar (y, con toda seguridad, morir), o bajar corriendo por el túnel de la derecha tan rápido como puedas.

● Cuando llegues al tren accidentado, avanza por la zona del desastre hasta dar con la Power Beta Cell del final. Sal del agujero en el que estás y vuelve a la rampa helada.

● Esta vez ve por la ruta de la izquierda y encontrarás el edificio abandonado. Entra y corre hacia el hueco del ascensor; salta antes de meterte para alcanzar la escalera. Entra en el teletransportador y dispara a la cosa cerebral de modo que puedas cruzar el hueco. Cruza la vía a la carrera para completar el nivel.





NIVEL 4: MUNDO HUMEDO



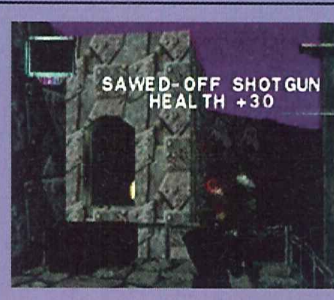
● Sal del agua enseguida si no quieres morir al instante. Sube por la escalera y accede a la parte alta; de paso mata a todo el que se interponga en tu camino. Prepárate para hacer frente a los enemigos que se incorporarán para reemplazar a los que hayas matado. Recoge toda la munición disponible y abre la puerta del final.

● Sal del pasillo y métete en el agua. Nada por la chimenea del barco volcado y en lo alto encontrarás unas puertas de hierro. Abre una tras otra hasta que des con la Llave. Sal y vuelve a nado hasta el lugar en el que te zambulliste. Entra en la sala que tienes encima, a tu derecha, y dispara a los barriles. Nada por los escombros y sal por la otra parte del nivel.





● Salta hacia el helicóptero y cruza hasta la puerta cerrada. Ábrela y dispara a la torreta armada que te dispara desde dentro. Sal, mata a los francotiradores y cruza hacia las plantas. Abre la puerta y vuela los barriles para descubrir una ruta nueva. Cruza el cieno y abre la puerta siguiente.



● Zambúllete en el agua y busca un agujero grande en la pared de tu izquierda. Dispara al cerebro que hay dentro y cruza a nado el resto de estancias antes de salir del agua. Sube corriendo por la rampa.

NIVEL 5: EN ESTADO DE SITIO



● Ve a la entrada del túnel y avanza luchando contra todo el que te encuentres hasta que llegues al agujero. Déjate caer sobre la cornisa y recoge todos los ítems que puedas necesitar antes de continuar con el descenso para entrar en las entrañas de la base.

● Localiza el ascensor y entra en la estancia que hay a su derecha. Aquí está la Llave del Arsenal bien custodiada, pero la necesitas imperiosamente para avanzar por el nivel. Cuando la tengas, vuelve corriendo a la armería y destruye los interruptores trampa (puedes hacerlo si disparas a la caja de la pared). Cuando recojas la máscara de gas de la sala siguiente, aparecerán un montón de zombis, así que ten tu escopeta a mano. Acciona el interruptor del pasillo largo y vete.

● Utiliza el ascensor para subir un piso y abre la puerta de la derecha. Destroza los rayos de energía (son lentos, así que puedes esquivarlos) y acaba con el cañón para poder recoger la Llave del Laboratorio.

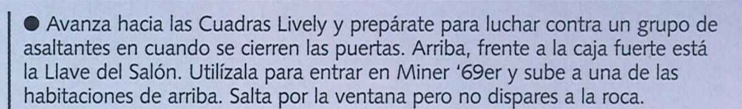


● Utiliza la máscara de gas para entrar en el laboratorio y acciona la palanca que hay dentro. Además de abrir el acceso a la siguiente parte de la base, liberará a las arañas de su suspensión criogénica. ¡Prepárate para el ataque! Derrótalas y dirígete al Acceso Restringido.

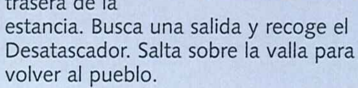


● Dispara a los barriles para destruir los alambres-trampa y busca el botón que hay dentro. Cuando lo hayas pulsado deberás enfrentarte a unos cuantos guardianes extraterrestres que no deberían suponer mayor problema. Cruza la pasarela y estarás en la salida del nivel.

NIVEL 6: CIUDAD SECA







● Ve al salón, dispara a la cabeza con cuernos y sube por la escalera que hay en la parte trasera de la estancia. Busca una salida y recoge el Desatascador. Salta sobre la valla para volver al pueblo.

● Busca bien por el hotel y darás con la Llave del Hotel en una de las habitaciones. De este modo podrás acceder a la puerta que hay a la derecha de la escalera por la que subiste (en la que el cerdo hizo rodar el barril hacia ti) si metes la llave en la cerradura. Fuera está el Fuse Wire.

● Avanza hacia las Cuadras Lively y prepárate para luchar contra un grupo de asaltantes en cuando se cierren las puertas. Arriba, frente a la caja fuerte está la Llave del Salón. Utilízala para entrar en Miner '69er y sube a una de las habitaciones de arriba. Salta por la ventana pero no dispares a la roca.

● Nada hacia el TNT y recógelo. Utiliza la roca para subir al tejado y salta a la calle que hay abajo.



● Busca el Banco Federal y acciona la palanca que hay detrás del mostrador para llamar al ascensor. En el sótano acciona la palanca siguiente y ten cuidado con los lagartos. Corre por la zona secreta para dar con la salida del nivel.

COMO... trasformar al Cerdo Jefe en un desayuno continental



Vaya pedazo de bestia resulta ser el primer jefe. Suerte que el tamaño no es lo que importa y Duke demuestra que con él no tiene nada que hacer gracias a su mayor velocidad. Puede que el Cerdo Jefe sea muy duro, pero cuanto más grandes son...

● El mejor truco consiste en no parar de moverse. Las arañas que corretean por el suelo son más una molestia que una amenaza, así que puedes pasar de ellas olímpicamente.

● Quédate en el suelo y colócate frente el Cerdo Jefe; apunta a su seboso cuerpo con un arma rápida a la vez que mantienes las distancias. Los misiles que lanza el Cerdo Jefe desde la parte trasera de su tanque son su arma más potente, y aterrizan en el lugar en que estés segundos después de su lanzamiento; otra buena razón para no parar de moverse.



● Si te quedas sin munición para tu pistola rápida, saca la escopeta, aunque ahora deberás acercarte más para hacerle daño. Intenta quedarte a un lado del Cerdo Jefe, si puede ser en otro nivel, de modo que tengas espacio suficiente para maniobrar.

NIVEL 7: LA FUGA



● Tras superar el segundo monitor de seguridad dispara al grupo de canallas armados que hay al final del pasillo y recoge la Llave que hay en la sala de al lado. Vuelve a la puerta anteriormente cerrada (cerca del monitor de seguridad) y desde el otro lado podrás salir afuera. Ponte a cubierto siempre que puedas para evitar salir malparado del ataque de los aliens y acaba con ellos de uno en uno. Corre hacia el pasillo siguiente.

● En la cámara de tu izquierda (detrás de las puertas de hierro) está el Plato Calentador. Lo encontrarás sobre una de las camas. En la sala siguiente hay una segunda Llave y en la tercera descubrirás la Bolsa del Doctor.



● Vuelve a la zona de los aliens que acabas de matar y utiliza la Llave en la puerta cerrada. Llegarás a una zona pequeña repleta de mesas y unos cuantos enemigos que disparan desde lo alto. Corre hacia la izquierda y desde esta esquina avanza despacio, matándolos de uno en uno; después sube por la escalera del otro lado. Recoge la tercera Llave y baja por el otro pasillo.



● Mata a todo lo que se mueva en esta habitación pero *no* acciones el interruptor de la pared, ya que es el sistema de alarma y activaría los cables-trampa. Sube a la torre del vigía que hay más adelante y recoge la cuarta llave.

● Sigue avanzando hasta que llegues al pasillo final. Dentro de una de las salas encontrarás un pasillo que conduce a una cueva muy grande. Al final llegarás a la salida del nivel.



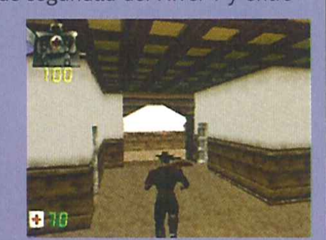
NIVEL 8: SUBE A BORDO

● Desde la salida nada hacia la pequeña isla de tu izquierda. Utiliza el teletransportador para acceder a la estación de arriba y acaba con los sistemas de defensa. Vuelve a la salida y salta sobre la baranda para caer sobre el barco.



● Busca la cocina y límpiala de influencias "poco higiénicas" para llegar al salón del banquete. Justo después, gira a la izquierda y recoge el Plato Calentador en una de las habitaciones. Sal y ve hacia el otro lado hasta que llegues a la zona del escenario. La Llave de Seguridad del Nivel 1 está enfrente, custodiada por otro alien.

● Abre la puerta de seguridad del Nivel 1 y entre los dos paneles verás una puerta. Ábrela y utiliza el torcido para acceder a la parte baja del barco. Pasa del carbón y sigue corriendo, cruza el pasillo de madera y entra en la habitación que está repleta de cajones. De uno de ellos saldrá un nuevo tipo de extraterrestre, y es muy duro, así que retírate y utiliza las esquinas a modo de protección contra sus ataques mientras acabas con él.

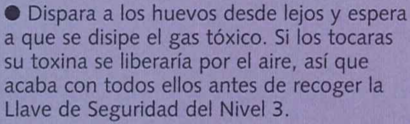




● Cuando hayas pasado las cajas, cruza la puerta y busca la Llave de Seguridad del Nivel 2. Entra en el teletransportador de la izquierda y corre por el agujero enorme del que sale el alienígena. Esquiva el control de seguridad del Nivel 3 atajando por el bar, pero prepárate para retroceder un poco, ya que te espera una emboscada.

● Dispara a los huevos desde lejos y espera a que se disipe el gas tóxico. Si los tocaras su toxina se liberaría por el aire, así que acaba con todos ellos antes de recoger la Llave de Seguridad del Nivel 3.

● Utiliza la llave para abrir las puertas del Nivel 3 y recoge una nueva pieza de hardware antes de volver a los teletransportadores. Utiliza la pistola gamma para derrotar a los aliens que aparezcan y abre las puertas de seguridad (ten cuidado con otro alien que hay cerca) para llegar al puente. Recoge la Llave de Seguridad de Nivel 4 y accede al otro teletransportador.



● Abre las puertas siguientes y entra en el teletransportador para acceder al final del nivel

NIVEL 9: FUERTE NUKEM

● En la salida hay balas de cañón volando por todas partes, así que será mejor que no pares de correr. Ten cuidado con los pedruscos que caen; pégate a la izquierda y podrás esquivarlos y continuar.

● Cuando estés en el fuerte, acaba con el grupo de aliens y entra por la puerta de la izquierda. Sube a la escalera y lucha en todas las salas hasta llegar a la puerta cerrada. Uno de los cerdos tiene la Llave, así que quítasela como tú ya sabes.

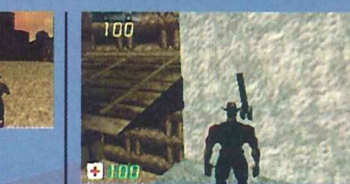
● Sigue avanzando por las salas hasta que salgas y encuentra la palanca que hay en la pared. Acciónala para abrir la puerta de delante y entra. Se cerrará y te quedarás encerrado dentro. Quédate al lado de la puerta y lucha contra





los lagartos en cuanto aparezcan; cuando estén todos muertos se abrirá la puerta siguiente.

● Sigue avanzando y llegarás a una sala en la que hay otra palanca. Acciónala para abrir las puertas grandes y sal fuera. Lucha contra todos los enemigos y al final se abrirá el segundo grupo de puertas. Corre hasta superar la emboscada y dirígete a la puerta de la esquina izquierda para escapar. En el piso de arriba hay una puerta que te vuelve a sacar.



● Corre hacia la parte trasera del pequeño búnker para superar el carruaje en llamas y sube. Cuando llegues a la puerta cerrada déjate caer y corre hasta superar las trampas de las flechas del patio para conseguir la segunda Llave. Vuelve a subir y abre la puerta.



● Utiliza la palanca que hay dentro y vuelve al patio (en el que encontraste la segunda llave). Cruza las puertas para volver al inicio del fuerte, lugar en el que verás que hay más puertas abiertas. Ahí está la salida del nivel.

NIVEL 10: LAS PROFUNDIDADES DE LA TIERRA



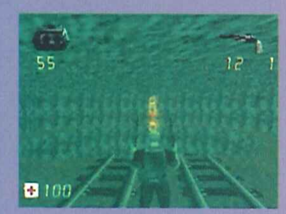
● La plataforma de madera que tienes delante en la salida te conduce a la mina. Cuando estés dentro no pares de correr para escapar del pedrusco que viene rodando a por ti. Sube por la escalera hasta la vagoneta pero da un paso a un lado, ya que baja otra vagoneta a toda leche por la izquierda. Mata a su ocupante y busca en la zona por la que vino para dar con algo de munición.

● Salta en la primera vagoneta y prepárate para dar una vuelta. Si tienes una pistola rápida sácala, pues podrás disparar desde lejos con mayor facilidad. No bajes de la vagoneta hasta el final.

● Dispara al cerdo que lanza dinamita y salta a la siguiente vagoneta. Haz lo mismo que antes, pero cuando la vía se incline prepárate para saltar antes de que la vagoneta salga volando por los aires. Si saltas a tiempo (en lo alto del salto) deberías aterrizar en la cornisa rocosa que hay en el otro lado.

● Las rocas que hay sobre la lava se hundirán enseguida, así que debes ejecutar unos cuantos saltos rápidos. En el pasillo de la derecha hay munición, pero debes ser muy bueno para conseguirla.

● Salta a la vagoneta que tienes al lado. Esta también se sale de los raíles, así que debes volver a saltar sobre el estanque de lava. Deberás completar el nivel a pie, pero no es mucho tramo. En la siguiente sala aparece un lagarto en una vagoneta, pero no pares de disparar para evitar su ataque. Entra en la sala siguiente y estarás en el final del nivel.



COMO... dejar a Cyborg Scorpion para el arrastre

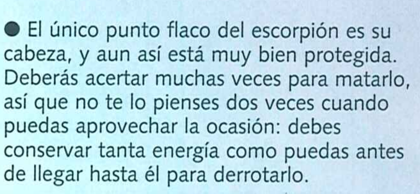
Cyborg Scorpion, un rival temible, cuenta con una ametralladora en su cola, además de dos cañones enormes de misiles teledirigidos. Si a eso le añadimos la lava que cae por todas partes, ya tenemos los ingredientes necesarios para una lucha sin cuartel.



● Quédate en la isla principal todo el tiempo que puedas: en los alrededores de esta zona, aparte de ser más vulnerable, deberás esquivar la lava que cae. Tampoco te acerques demasiado a los bordes, ya que no todos son del mismo tamaño y es muy fácil caerse.



● Debes andar en círculos para esquivar los cañonazos del Scorpion. Pégate al Cyborg Scorpion y no pares de disparar en círculos para evitar sus ataques. No pierdas de vista sus patas delanteras para ver la que levanta, ya que esa será con la que dispare.





● Puedes esquivar la ametralladora con facilidad si bombardeas hacia cualquier lado, pero recuerda que puede disparar a izquierda y derecha, y no solo hacia adelante. La cola se colocará en posición antes de disparar, así que siempre sabrás cuando lo va a hacer.

● El único punto flaco del escorpión es su cabeza, y aun así está muy bien protegida. Deberás acertar muchas veces para matarlo, así que no te lo pienses dos veces cuando puedas aprovechar la ocasión: debes conservar tanta energía como puedas antes de llegar hasta él para derrotarlo.



COMO... ganar el mini Campeonato M64 en RACING SIMULATION: MONACO GRAND PRIX

64 STAR GAME

Es rápido, vertiginoso y divertido a partes iguales. Si quieres subir al podio, únete a nosotros...

LO QUE DIJIMOS



Analizamos Monaco Grand Prix en el número 17, y llegamos a la siguiente conclusión:

"Mónaco, el resultado de mucho trabajo por parte de Ubi Soft, es diversión automobilística rápida y furiosa"



Puede que los nombres de los pilotos y de los coches sean un tanto extraños, pero RSMGP (como nos gusta llamarlo) es el juego de carreras del momento. ¿Eres lo bastante bueno como para ganar el maravilloso trofeo M64? Con un poco de práctica y estos trucos, muy pronto lo serás.

El Grand Prix *M64*, más que una carrera, es una temporada entera; el Mini Campeonato *M64* se basa en cuatro grandes citas del calendario de competiciones; los Grand Prix de Montecarlo, Silverstone, Monza y Hockeneheim. El ganador del campeonato será el lector de *M64* que consiga el tiempo total más rápida por vuelta en cada uno de estos circuitos.

Para clasificarse, los tiempos por vuelta se deben conseguir en el nivel de dificultad "Simulación", y en modo contra el crono. Tu tiempo de acceso saldrá de la suma de tus vueltas más rápidas en Mónaco, Inglaterra, Italia y Alemania, con lo que tendremos un tiempo global. Puedes utilizar cualquier equipo y la configuración que prefieras, pero los tiempos por vuelta deben conseguirse en el modo Time Attack y no en carreras por el circuito contra otros coches. Más adelante tienes las instrucciones para conseguir el acceso.

COMO... Elegir a tu equipo

Al igual que sucede en la vida real, tan sólo hay unos cinco equipos en RSMGP que tengan posibilidades en un Grand Prix. A pesar de que el juego clasifica a los pilotos según cuatro categorías, Velocidad, Agresividad, Defensa y Experiencia, en realidad sólo funcionan cuando quien controla a los corredores es el ordenador. Cuando eres tú quien elige al piloto, el único factor a considerar es la Velocidad, y así es como los hemos clasificado. Si eliges a un piloto que no esté en esta lista es que no te apetece ganar. (Para mayor información, hemos añadido los pilotos y equipos a los que pensamos que se corresponden).

Clasificación	Nombre	Equipo	Nombre real	Equipo Real
1	*T Zaggitan*	ELITE	*Mika Hakkinen*	McLaren 98
2	*N Humigger*	Firenze	*Michael Schumacher*	Ferrari 98
3	*M Colyart*	ELITE	*David Coulthard*	McLaren 98
4	*J Vanteeve*	McKinley	*Jacques Villeneuve*	Williams 98
5	*T Wine*	Firenze	*Eddie Irvine*	Ferrari 98
6	*Z Burts*	Newton	*Alexander Wurtz*	Benetton 98
7	*A Hansfazen*	McKinley	*Heinz-Harald Frentzen*	Williams 98
8	*D Mill*	Jasper	*Damon Hill*	Jordan 98

Circuito 1 – Mónaco

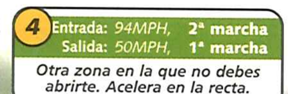
Mónaco es el circuito más estrecho de todos, y no resulta muy adecuado para la veloz conducción moderna (tan sólo la tradición y el dinero que atrae lo mantienen en la temporada de la F1).



1 Entrada: *142MPH*, **4ª marcha** Salida: *43MPH*, **1ª marcha**
No te abras demasiado y superarás con tranquilidad la curva.

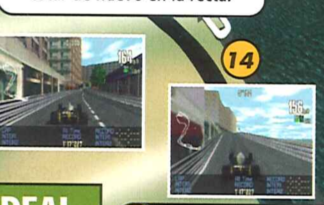
2 Entrada: *145MPH*, **4ª marcha** Salida: *63MPH*, **1ª marcha**
Pisa a fondo el acelerador.

3 Entrada: *163MPH*, **4ª marcha** Salida: *94MPH*, **2ª marcha**
Primero frena en el paso de cebra y luego pisa el acelerador cuando cruces por la plaza del Casino.



4 Entrada: *94MPH*, **2ª marcha** Salida: *50MPH*, **1ª marcha**
Otra zona en la que no debes abrirte. Acelera en la recta.

5 Entrada: *141MPH*, **4ª marcha** Salida: *40MPH*, **1ª marcha**
Frena a fondo y no aceleres hasta estar de nuevo en la recta.



6 Entrada: *91MPH*, **4ª marcha** Salida: *23MPH*, **1ª marcha**
Es la curva más difícil de las carreras GP. Frena a fondo y pisa un poco el acelerador en la curva para no pararte del todo.

7 Entrada: *60MPH*, **2ª marcha** Salida: *43MPH*, **1ª marcha**
Resiste la tentación de acelerar en este tramo. Debes ejecutar una salida perfecta para encarar bien la curva 8.

8 Entrada: *73MPH*, **2ª marcha** Salida: *45MPH*, **1ª marcha**
Es bastante fácil si entras por el lado adecuado, pero depende de tu salida de la curva 7.

9 Entrada: *43MPH*, **1ª marcha** Salida: *163MPH*, **5ª marcha**
Acelerador a tope.

10 Entrada: *163MPH*, **5ª marcha** Salida: *31MPH*, **1ª marcha**
La salida de esta curva es complicada. Apréndete el lugar de la salida y procura buscarla mientras tomas la curva. Si aceleras demasiado pronto acabarás contra la barrera.

11 Entrada: *138MPH*, **4ª marcha** Salida: *87MPH*, **2ª marcha**
Curva fácil.

12 Entrada: *112MPH*, **3ª marcha** Salida: *70MPH*, **1ª marcha**
No te preocupes por los frenos e intenta superar esta chicane todo lo en línea recta que puedas.

13 Entrada: *90MPH*, **2ª marcha** Salida: *89MPH*, **2ª marcha**
Es una chicane complicada. A la salida, colócate en el carril de la derecha.



14 Entrada: *69MPH*, **2ª marcha** Salida: *40MPH*, **1ª marcha**
Ten cuidado con la barrera y procura que la rueda trasera no se enganche en el lado derecho.

15 Entrada: *62MPH*, **2ª marcha** Salida: *23MPH*, **1ª marcha**
Curva muy difícil. Debes prepararte para cambiar a la izquierda después de la derecha.

Vuelta Record M64 = 1:20.056

CONFIGURACIÓN IDEAL

Alerones	Frontal: 17° Trasero: 16°	
Suspensión	Delantera: Dura Trasera: Blanda	
Neumáticos	Blandos	
Rádio de giro	25°	
Frenos	Delanteros: 58% Traseros: 42%	
Altura	Delantera: Baja Trasera: Baja	
Caja de cambios	1ª 13 3ª 24 5ª 35	2ª 18 4ª 29 6ª 40

Circuito 2 – Gran Bretaña (Silverstone)

Uno de los mejores circuitos modernos con unas rectas rapidísimas y algunas curvas muy ajustadas que requieren una pericia extraordinaria, sobre todo en los últimos tramos.

1 Entrada: *183MPH*, **6ª marcha** Salida: *104MPH*, **3ª marcha**
Con soltar el acelerador debería bastar para superarla sin problemas.

2 Entrada: *134MPH*, **3ª marcha** Salida: *120MPH*, **3ª marcha**
Pasa de frenar hasta la última parte de este tramo. Colócate bien en el carril y puede que ni te haga falta.

3 Entrada: *190MPH*, **6ª marcha** Salida: *104MPH*, **3ª marcha**
Frena a fondo al final de la recta para que puedas acelerar otra vez una vez superada.

4 Entrada: *172MPH*, **6ª marcha** Salida: *80MPH*, **2ª marcha**
Frena a tope antes de entrar por la izquierda, colócate en el carril derecho y acelera un poco.

5 Entrada: *85MPH*, **2ª marcha** Salida: *70MPH*, **1ª marcha**
Fácil si has hecho bien la anterior. Acelera con precaución.

6 Entrada: *90MPH*, **2ª marcha** Salida: *130MPH*, **4ª marcha**
Deberías ir algo lento para poder acelerar justo al superar este tramo.



7 Entrada: *183MPH*, **6ª marcha** Salida: *75MPH*, **1ª marcha**
Es más dura de lo que parece. Debes reducir drásticamente la velocidad tras la recta pero antes de la curva.



8 Entrada: *160MPH*, **4ª marcha** Salida: *155MPH*, **4ª marcha**
Puedes cruzarla acelerando.

9 Entrada: *182MPH*, **6ª marcha** Salida: *70MPH*, **1ª marcha**
Frena a fondo antes de iniciar el giro. Es el comienzo de un tramo muy duro, así que colócate en el carril adecuado.



10 Entrada: *146MPH*, **4ª marcha** Salida: *105MPH*, **3ª marcha**
No es difícil, pero debes salir por el carril de la derecha para encarar la curva 11.

11 Entrada: *140MPH*, **4ª marcha** Salida: *70MPH*, **1ª marcha**
Como no frenes lo suficiente te quedarás corto y te saldrás. Pero si te pasas acelerando, al final acabarás dando vueltas.

12 Entrada: *143MPH*, **4ª marcha** Salida: *167MPH*, **5ª marcha**
Como si se tratara de una curva.

Vuelta record M64 = 1:26.027

CONFIGURACIÓN IDEAL

Alerones	Delantero: 12° Trasero: 11°	
Suspensión	Delantera: Dura Trasera: Blanda	
Neumáticos	Blandos	
Rádio de giro	+25°	
Frenos	Delanteros: 60% Traseros: 40%	
Altura	Delantera: Media Trasera: Media	
Caja de cambios	1ª 15 3ª 25 5ª 37	2ª 20 4ª 30 6ª 44

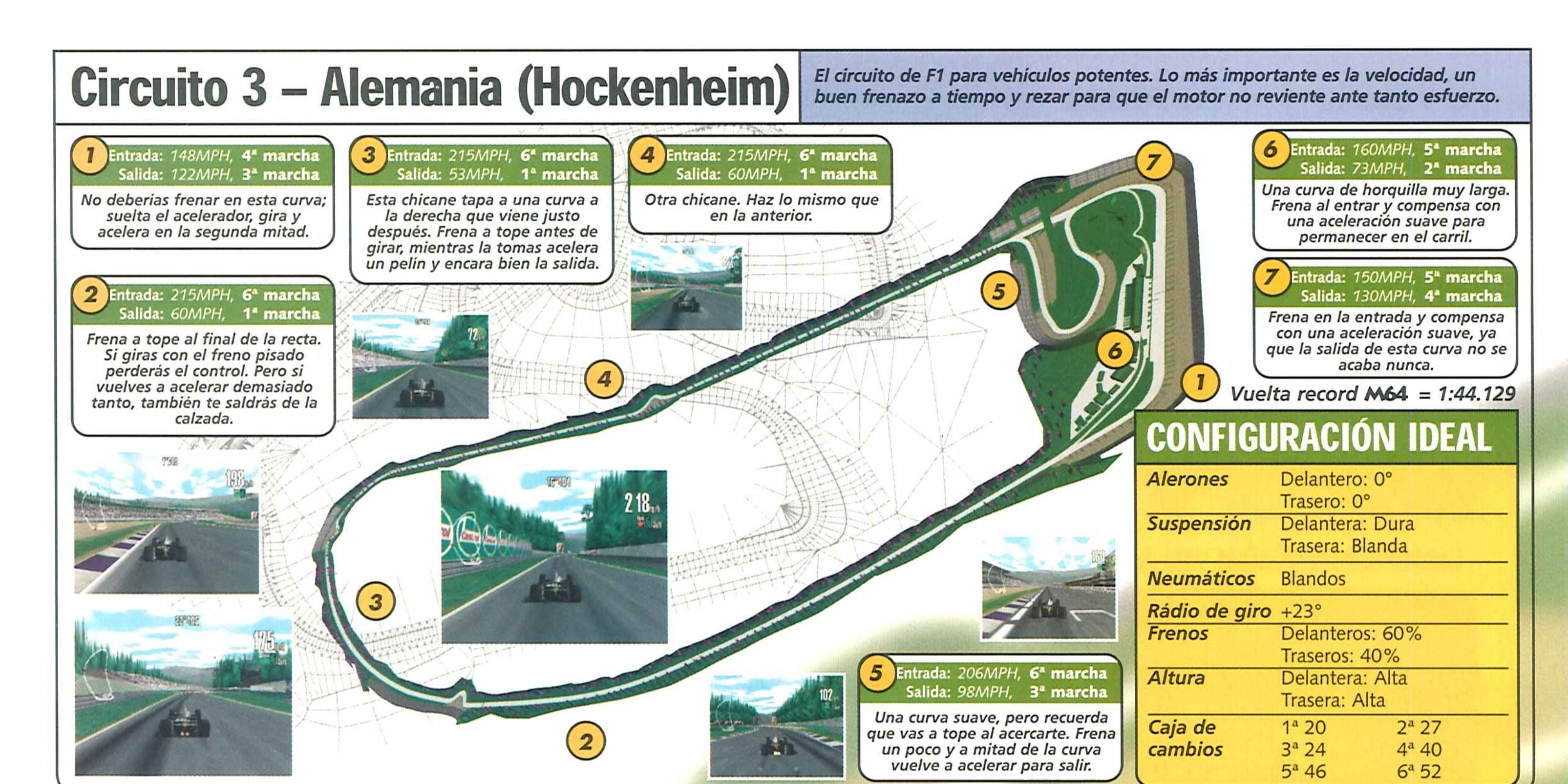
GO! GO!





Circuito 3 – Alemania (Hockenheim)

El circuito de F1 para vehículos potentes. Lo más importante es la velocidad, un buen frenazo a tiempo y rezar para que el motor no reviente ante tanto esfuerzo.



1 Entrada: 148MPH, **4ª marcha** Salida: 122MPH, **3ª marcha**
No deberías frenar en esta curva; suelta el acelerador, gira y acelera en la segunda mitad.

2 Entrada: 215MPH, **6ª marcha** Salida: 60MPH, **1ª marcha**
Frena a tope al final de la recta. Si giras con el freno pisado perderás el control. Pero si vuelves a acelerar demasiado tanto, también te saldrás de la calzada.

3 Entrada: 215MPH, **6ª marcha** Salida: 53MPH, **1ª marcha**
Esta chicane tapa a una curva a la derecha que viene justo después. Frena a tope antes de girar, mientras la tomas acelera un pelín y encara bien la salida.

4 Entrada: 215MPH, **6ª marcha** Salida: 60MPH, **1ª marcha**
Otra chicane. Haz lo mismo que en la anterior.

5 Entrada: 206MPH, **6ª marcha** Salida: 98MPH, **3ª marcha**
Una curva suave, pero recuerda que vas a tope al acercarte. Frena un poco y a mitad de la curva vuelve a acelerar para salir.

6 Entrada: 160MPH, **5ª marcha** Salida: 73MPH, **2ª marcha**
Una curva de horquilla muy larga. Frena al entrar y compensa con una aceleración suave para permanecer en el carril.

7 Entrada: 150MPH, **5ª marcha** Salida: 130MPH, **4ª marcha**
Frena en la entrada y compensa con una aceleración suave, ya que la salida de esta curva no se acaba nunca.

Vuelta record M64 = 1:44.129

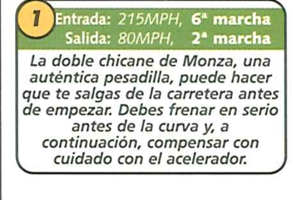
CONFIGURACIÓN IDEAL

Alerones	Delantero: 0° Trasero: 0°	
Suspensión	Delantera: Dura Trasera: Blanda	
Neumáticos	Blandos	
Rádio de giro	+23°	
Frenos	Delanteros: 60% Traseros: 40%	
Altura	Delantera: Alta Trasera: Alta	
Caja de cambios	1ª 20 3ª 24 5ª 46	2ª 27 4ª 40 6ª 52



Circuito 4 – Italia (Monza)

Otro circuito para coches veloces; pero vigila, ya que es muy fácil desviarse de la carrera, tomar un atajo sin darse cuenta y quedar descalificado.



1 Entrada: 215MPH, **6ª marcha** Salida: 80MPH, **2ª marcha**
La doble chicane de Monza, una auténtica pesadilla, puede hacer que te salgas de la carretera antes de empezar. Debes frenar en serio antes de la curva y, a continuación, compensar con cuidado con el acelerador.



2 Entrada: 153MPH, **5ª marcha** Salida: 215MPH, **6ª marcha**
Acelera al cruzar, pero no te salgas del carril.

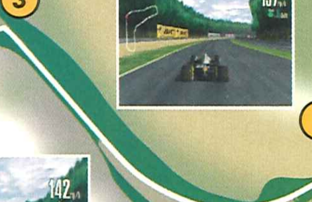
3 Entrada: 203MPH, **6ª marcha** Salida: 70MPH, **1ª marcha**
No es tan dura como la primera chicane, pero debes frenar antes de la curva y procurar no pisar el bordillo.

4 Entrada: 150MPH, **4ª marcha** Salida: 90MPH, **2ª marcha**
Curva a la derecha facilita. Puede que te atrevas a superarla sin frenar, pero sólo lo conseguirán los más valientes.

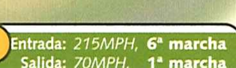
5 Entrada: 150MPH, **4ª marcha** Salida: 86MPH, **2ª marcha**
Debes frenar antes de la entrada a esta curva. Vital salir por el carril adecuado para sacar el máximo provecho de la recta que viene a continuación.



7 Entrada: 108MPH, **2ª marcha** Salida: 120MPH, **3ª marcha**
Acelera al cruzarla y pégate al carril. Sólo funciona si al entrar estabas en la posición correcta.







6 Entrada: 215MPH, **6ª marcha** Salida: 70MPH, **1ª marcha**
Pégate al freno como si te fuera la vida en ello. Debes salir bien de esta chicane o te la pegarás en la curva siguiente.

8 Entrada: 211MPH, **6ª marcha** Salida: 160MPH, **5ª marcha**
Una curva cerrada que se abre. Frena a tope hasta quedar a unos 100 mph y a continuación acelera un tanto para entrar en la recta.

Vuelta Record M64 = 1:15.898

CONFIGURACIÓN IDEAL

Alerones	Delantero: 2° Trasero: 2°	
Suspensión	Delantera: Dura Trasera: Blanda	
Neumáticos	Blandos	
Radio de giro	+20°	
Frenos	Delanteros: 50% Traseros: 50%	
Altura	Delantera: Baja Trasera: Baja	
Caja de cambios	1ª 17 3ª 32 5ª 44	2ª 25 4ª 39 6ª 49

¡Vrooom!

Éstas son mis marcas para el Mini Campeonato M64 de Monaco Grand Prix Racing Simulation.

Monaco ....
GB ....
Alemania ....
Italia ....
Tiempo Total ....

Mi nombre es...
....
....
....

Thanks

He conseguido mi tiempo usando la versión PAL del juego en dificultad Simulation y he incluido imágenes de video/fotografías/impresiones Game Boy Printer con mis tiempos

COMO... *Demostrar tus tiempos y entrar en el campeonato*

La lista de récords contra el crono sólo existe en el modo Simulación, y eso es lo que debemos ver. Puedes tomar una foto de las pantallas de las cuatro carreras (se acepta la cámara Game Boy), o bien grabarlas en vídeo. Lo más importante es recordar que DEBES sumar cuatro tiempos juntos para conseguir tu puntuación de entrada definitiva.

CINCO REGLAS DE PILOTAJE DE ORO

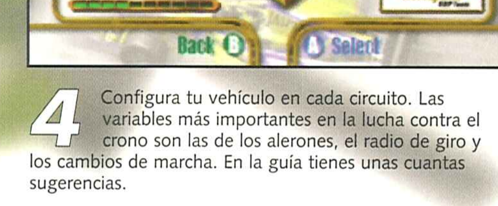
1 Frena en línea recta. Frena cuando estés girando y patinarás. Cuando te acerques a una curva deja de frenar justo antes de girar el volante.



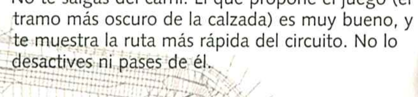
2 Utiliza un coche Automático. Sí, ya sabemos que es hacer trampa, pero es que el juego es demasiado difícil si no lo haces. Por si eres un masoquista, hemos incluido la marcha que deberías llevar en cada una de las curvas de los cuatro circuitos.

3 Acelera dentro de las curvas pero sin pasarte. El mayor problema con la aceleración por botón es que sólo puedes acelerar con suavidad martilleando. Cuanto más rápido martillees mayor será la aceleración. Mantén pulsado el botón en una curva cerrada y patinarás.





4 Configura tu vehículo en cada circuito. Las variables más importantes en la lucha contra el crono son las de los alerones, el radio de giro y los cambios de marcha. En la guía tienes unas cuantas sugerencias.



5 No te salgas del carril. El que propone el juego (el tramo más oscuro de la calzada) es muy bueno, y te muestra la ruta más rápida del circuito. No lo desactives ni pases de él.

Vroooom! Las Reglas

- Todas las entradas deben ir acompañadas de la correspondiente prueba y del formulario que os presentamos (a máquina o con buena letra).
- Sólo pueden competir juegos PAL.
- Todas las entradas deben llegar a la redacción antes del 20 de julio.

64 AL RESCATE

WCW Nitro



ACCESO A UN GRUPO DE LUCHADORES

Pulsa R, L, C-derecha, C-izquierda (x2), C-derecha, L, R, Z en la pantalla del título. Un sonido confirmará si el código de entrada es correcto. Después, destaca a un luchador en la pantalla de selección de personajes y pulsa C-izquierda, C-derecha, L, R, C-izquierda, C-derecha, L, R, Z. Se destaparán los tres luchadores escondidos relacionados con ese luchador.



ACCESO A TODOS LOS LUCHADORES

Pulsa C-derecha (x4), C-izquierda (x4), R (x4), L (x4) y Z en la pantalla del título. Un sonido confirmará si el código de entrada es correcto. Los 48 luchadores de bonus estarán disponibles para la selección.



MÁS RINGS

Pulsa C-izquierda, L, C-derecha, R, C-izquierda, L, C-derecha, R y Z en la pantalla del título. Un sonido confirmará si el código de entrada es correcto. Ahora también podrás seleccionar los rings Graveyard, Spaceship, Circus, Hive, Turbo, Wunderland, Boudoir, Hall of Mirrors, Reck Room, Psychedelic, Disco, Jungle, 1984, Quark y Texas.





64 STAR GAME



△ Al señor Schneider le va el látigo que no veas.

△ Salta sobre la rueda dentada.



Te ataca un vampiro. ¡Huye! ▷

COMO...
superar los tramos más complicados de
CASTLEVANIA

LO QUE DIJIMOS



Analizamos Castlevania en el Nº 17. Esto es lo que concluimos:

"Diversión vampírica, a ratos emocionante, a ratos frustante. Terrorrífico, que no es poco"

84%

"Mi nombre es Schneider. Reinhardt Schneider. Y que no se ría nadie..."

Puede que estemos ante el juego más envolvente de una saga que lleva dando caña desde hace más de diez años, desde los primeros tiempos de la NES, cuando Simon Belmont era el héroe principal. Los jóvenes se han hecho mayores y ha nacido una nueva generación de cazavampiros en un mundo que vuelve a estar amenazado por el maligno conde Drácula. De entre las sombras surge un hombre cuya sangre le condena a combatir contra la misma esencia de la maldad. Su nombre es Reinhardt Schneider (si eso no basta para asustar a Drácula, no sabemos qué es lo que le puede espantar).

Así pues, no te pierdas esta guía. En lugar de conducirte paso a paso por el juego de principio a fin, hemos preferido repartir nuestras perlas de conocimiento por las partes más duras a las que deberás hacer frente, sobre todo los terribles jefes. Una inestimable ayuda para que puedas acabar con el mal de una vez por todas...

TRUCOS GENERALES

Unos cuantos trucos que cualquier cazavampiros que se precie debería conocer...

QUÉ PERSONAJE?

Los novatos deberían comenzar con Reinhardt, ya que ofrece la ruta de mayor acción a lo largo del juego. Después prueba con Carrie, siempre y cuando ya te hayas acostumbrado a la cámara del juego, pues la pobre deberá enfrentarse a unos cuantos saltos muy complicados un poco más adelante.



COMBO DE DOS GOLPES

Sólo Reinhardt posee esta técnica. Si se te acerca un grupo de enemigos, utiliza el látigo para atacar a uno y a continuación pulsa con rapidez el botón C-izquierda. Reinhardt desenfundará su espada y golpeará al enemigo que esté más cerca para mantenerlo alejado. De este modo evitas la espera que provoca el látigo y que te puede privar de una cantidad importante de energía.



MÁS RÁPIDO, HOMBRE

Puedes trasladarte con mayor

celeridad por *Castlevania* si martilleas el botón A mientras corres. Va de perlas para ganar a Chainsaw Eddy.





TERCER ARMA

Recomendamos que te quedes con el agua bendita como tercera arma, ya que las llamas duran una eternidad y hacen mucho daño. También va bien cuando te persiguen, sobre todo en el laberinto.



BUSCA QUE TE BUSCA

Pulsa el botón de acción (C-derecha) cuando estés cerca de armarios, estatuas y cosas por el estilo para descubrir ítems muy útiles tales como dinero, joyas y comilda.



ESQUELETO GIGANTE

● Quédate atrás y deja que gruña un poco. Ahora corre hacia él y cuando estés cerca salta y ataca. Si estás lo suficientemente cerca le darás a él en lugar de a los esqueletos que te persiguen.



● Cuando le hayas dado un par de veces se irá a otra zona. Ve tras él pero espera hasta que se pare para volver a atacar, ya que podrías chocar contra el huesitos mientras corres.

● Puedes saltar sobre su ataque con hueso, y de paso el pobre destruirá a todos los esqueletos que tenga alrededor.

SERPIENTES QUE ESCUPEN FUEGO



● Ataca a la serpiente que tengas más cerca, y esquiva o destruye las bolas de fuego que escupe para mantenerte a raya. Cuando le hayas dado unas cuantas veces su piel se requemará bastante; la cosa empezará a ponerse peliaguda.

● Ahora la serpiente utilizará un ataque con llama gigante que no puedes esquivar de ninguna manera. Escóndete tras el búnker para esquivar la llama y a continuación sal corriendo y golpéale la cabeza. Golpea una sola vez y vuelve corriendo tras el búnker para no acabar asado como un pollo. Repite el proceso hasta acabar con la primera serpiente, aunque *debes* salir de tu escondrijo entre llama y llama si no quieres que la serpiente escupa a través de la pared de ladrillo.



● Los ataques con llamas de la segunda serpiente son más fáciles de esquivar. Si llevas a Carrie puedes quedarte atrás y disparar bolas de energía a la serpiente mientras esquivas las llamas, pero si eres Reinhardt tienes que ir a por ella, darle un latigazo y correr de vuelta hacia el borde de la zona, hacia la cámara. Si lo haces así, ni siquiera resultarás herido.



PERROS DEL INFIERNO

● Vale la pena que guardes Agua Bendita para este tramo. Puedes recoger un poco cuando bajes desde lo alto de la torre izquierda si saltas sobre la columna del centro.



● Cuando aparezcan los perros, corre hacia la derecha y verás una plataforma en lo alto. Antes hay una cornisa invisible, así que salta con antelación para agarrarte a ella y reincorporarte. Quédate ahí y utiliza el agua bendita y el látigo para atacar a los perros. Si juegas con Carrie, utiliza tus bolas de energía, pero no la versión cargada, ya que los perros pueden esquivarlas hasta que se disipan.



● Cuando hayas acabado con los primeros, sigue esperando en la cornisas. De la mansión saldrán unos cuantos más con los que también debes enfrentarte.

CHAINSAW EDDY – LABERINTO

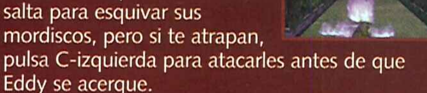
● Los novatillos deberían llenar el saco de provisiones porque esto puede ir para largo. Al entrar en el laberinto, avanza hasta que te encuentres con el jardinero (a quien hemos llamado cariñosamente Chainsaw Eddy). Cuando hayas gozado de sus atenciones, corre hacia el puente antes de encontrarte con Malus y espera a que Eddy se acerque antes de saltar a un lado. Eddy quedará paralizado en ese momento y no podrá volver a moverse hasta que saltes de nuevo sobre el lugar anterior. Ahora atácale desde este punto aventajado hasta que se desmaye, momento en el cual debes saltar sobre el puente para ver los ítems que ha perdido. En más de una ocasión darás con algún que otro tentempié delicioso. Repite hasta que no puedas aguantar más, vuelve a noquear a Eddy y cruza el puente para enfrentarte a Malus.





● Cuando haya acabado la escena de vídeo, cruza de vuelta el puente (justo cuando adelantes a Eddy volverá a levantarse). Gira a la izquierda y abre la puerta. Sigue estas direcciones para superar las bifurcaciones del laberinto: derecha, recto, derecha, derecha, derecha, recto e izquierda en el patio para llegar a un pasillo muy largo. Gira a la derecha y verás que Malus te espera en la puerta.

TRUCO BESTIAL: Cuando te persigan, salta para ir más rápido y tira agua bendita al suelo para que tus perseguidores vayan más lentos. Si los perros se acercan salta para esquivar sus mordiscos, pero si te atrapan, pulsa C-izquierda para atacarles antes de que Eddy se acerque.



● Después de sacarlo del laberinto, da media vuelta y busca una antorcha en el lado izquierdo. Dentro hay una llave. Abre la puerta y vuelve a entrar en la casa.

● Vuelve al laberinto y sigue corriendo y saltando para esquivar a tus enemigos. Gira a la derecha en la torre y abre la puerta para salir del laberinto.


GO! GO!




VAMPIRO DE LA CASA Y VAMPIRESA



● No pares de moverte ni un momento. El vampiro de la casa es muy rápido y puede deshacerse de las bolas de energía de Carrie con facilidad. La clave es la insistencia, pero una botella de agua bendita tampoco va nada mal. Manténlo a raya, ya que si te muerde su energía se dispara.



● Cuando salte por el aire sigue corriendo y saltando y su ataque no dará contigo. Da media vuelta y atácalo unas cuantas veces para castigarle por su error.

● Cuando se despierte la chica, asegúrate de mantenerla alejada. No pares de moverte mientas atacas y espera a que se escabulla por el borde de la zona.

● Su ataque principal consiste en invocar a los murciélagos y enviarlos contra ti. Gira hasta quedar frente a ella y observa el humo, pues de allí salen los murciélagos. Acércate a ella y ataca; cuando salte tira un poco de agua bendita en el lugar que vaya a aterrizar.

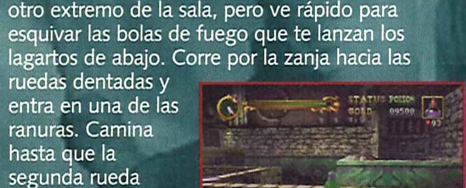


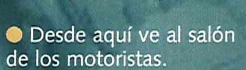
CARGA CON LA NITRO



● Hagamos primero lo más pesado. Sigue la ruta que cruza la sala de las ruedas dentadas, pasa los inventos (recuerda que debes recoger la carne que hay sobre el zepelín) y recoge una botella de nitro mágica. Recuerda, no debes saltar o recibir golpes mientras llevas este material.

● Cruza el castillo para volver a la sala de las ruedas dentadas. Avanza por la cornisa contra la pared y cruza la pasarela estrecha que conduce al otro extremo de la sala, pero ve rápido para esquivar las bolas de fuego que te lanzan los lagartos de abajo. Corre por la zanja hacia las ruedas dentadas y entra en una de las ranuras. Camina hasta que la segunda rueda dentada esté a punto de machacarte y a continuación sal de debajo justo antes de que lo consiga. Sube por la rampa y cruza la puerta.







● Desde aquí ve al salón de los motoristas. Véncelos y abre las puertas grandes de la pared agrietada que tiene un sello. Coloca la nitro mágica y vuelve a subir, esta vez pasa de la sala de las ruedas dentadas y ve por la otra puerta.

● Cuando llegues por segunda vez a las botellas de nitro, Malus estará allí. Habla con él y lleva una de las botellas al muro por el que acabas de pasar. Habla con el lagarto para conseguir la llave de la Cámara de las Torturas. Baja a la carrera a la sala de los motoristas y abre la puerta. Lucha contra los vampiros para recoger Mandrágora y luego vuelve al lugar de la nitro. Coloca la Mandrágora y destruye la pared antes de cruzar por la biblioteca hacia la sala de astronomía.



● Debes colocar a las diosas en el orden correcto. Oro es el segundo hijo del sol, Rojo el cuarto, y Azul el octavo. De esta forma desaparecerá el sello mágico que había en la pared agrietada de abajo. Ahora puedes recoger un poco más de Mandrágora y volar la pared. Guarda la partida y libera la energía del cristal. A ver si adivinas lo que va a pasar.

TORO GIGANTE



● Corre enseguida alrededor de sus patas traseras. Utiliza el combo de dos golpes con Reinghardt y tu ataque secundario con Carrie. Saldrá huyendo, pero para volver a la carga contra ti. Corre hacia la izquierda y salta para evitar su cornada. Vuelve al ataque contra sus patas traseras.

● Puede que sus rayos de energía parezcan espectaculares, pero es fácil esquivarlos. Cuando se levanta sobre dos patas, corre hacia la izquierda o la derecha y salta justo cuando dispare el rayo. Sigue corriendo para evitar la explosión. Si se trata de su rayo bajo, corre igual que antes pero espera hasta que esté cerca para saltar. Si brincas demasiado pronto te pillará en la bajada.

● Esquiva su cornada y ataca a sus patas para derrumbarlo. A cambio de los dolores de cabeza recibirás un buen pedazo de carne.



ROSA (REINHARDT)



● Sus ataques suelen seguir el orden siguiente: Espada, Giro de Energía, Flechas de Fuego, Dardo a Tierra.

● Cuando se abalance sobre ti, apártate de su camino de un salto para esquivar a su espada. Gírate y utiliza el látigo para bajarle los humos.



● Retírate, ya que su giro de energía daña a cualquiera que esté cerca.

● Cuando aparezcan las flechas sobre su cabeza corre en círculo y salta antes de que te alcancen. Es más difícil de lo que parece.

● El dardo a tierra de Rosa no puede dejarse atrás, pero sí puedes saltar por encima. Su modo de ataque se repite, así que procura darle algunos golpes con tu látigo y con el agua bendita.



GUERRERA FERNANDEZ (CARRIE)



● Corre en círculos a su alrededor y ataca con disparos de energía cargados. Cuando sus bolas de energía se te acerquen sólo debes saltar para aumentar la distancia entre ellos y tú. Después de la primera, lanzará dos o tres más; sigue con la misma táctica.



● Si te acercas demasiado, invocará a una nube de humo para protegerse. Quédate a una distancia prudente para evitar que utilice este ataque.

● No se esforzará por esquivar tus disparos, así que sólo es cuestión de tiempo hasta que se debilite y puedas matarla.



MUERTE (REINHARDT)

● Pasa de sus hoces y persíguelo. Salta y pega latigazos para debilitarlo, y esquiva siempre sus ataques. Si eres muy rápido podrás matarlo antes de que tenga tiempo de realizar muchos conjuros.





● Su magia, que se supone muy poderosa, se limita a unos cuantos peces gigantescos. ¡Qué miedo! Dicho esto, la verdad es que pueden hacerte mucho daño, pero si no paras de saltar y de golpear con el látigo, estará muerto antes de que pierdas mucha energía.

ACTRISE (CARRIE)

● Corre en círculos a su alrededor, al igual que hiciste con la Guerrera Fernández, pero un poco más cerca. Salta para sortear los charcos de hielo y ataca con disparos cargados.



● Tras un par de aciertos utilizará sus columnas de hielo para rodearse como protección contra tus ataques. No pares de correr y disparar, pero cuando destruyas una de las columnas, cambia de dirección. Salta y dispara otro rayo de energía en su contra. Sólo dispones de un momento antes de que sustituya a la columna derruida.

● Repite el proceso, esquivando sus ataques de hielo tan bien como puedas. Puede que debas utilizar el reforzador de energía que recogiste en el piso de abajo.

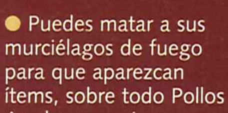


DRACULA



Antes de luchar contra Drácula, asegúrate de que has utilizado el contrato del nivel previo para comprar suministros de primera necesidad. También puedes buscar detrás de la torre del Conde y encontrarás más ítems.

● Quédate quieto y deja que Drácula aparezca cerca de ti. Salta y ataca, apuntando a su cabeza. De esta forma pararás cualquier ataque que intente ejecutar y harás que deba reaparecer en cualquier otro sitio.



● Puedes matar a sus murciélagos de fuego para que aparezcan ítems, sobre todo Pollos Asados, que siempre van bien cuando luchas contra un muerto viviente.

● Sigue apuntando a su cabeza y no pasará mucho rato hasta que le venzas.

DRÁCULA REAL

● No te quedes quieto, sus bolas de fuego hacen mucho daño. Si no paras de moverte, tienes alguna oportunidad de vencer.



● Cuando aparezcan las manchas de luz, utiliza el botón R para colocar la cámara detrás de ti y mirar a las cuatro esquinas del escenario en busca del Señor de las Tinieblas. Si está cerca corre hacia él y atácale desde cerca. Sus bolas de fuego suelen fallar; si no, puedes destruirlas para conseguir algún que otro ítem.



● Quédate siempre cerca de alguna esquina, ya que así podrás atacar a Drácula aparezca por donde aparezca. Esquiva sus bolas de fuego si se materializa cerca de ti. Si intenta su ataque del muro de fuego, quédate ahí y ataca con el látigo. Sufrirás algún daño, pero no demasiado.

ENCARNACIÓN FINAL

● Con Carrie es mucho más sencillo, ya que puedes alejarte del jefe y correr en círculos, disparando rayos cargados para derrotarlo. Puedes alejarte a saltos de sus ataques, y tus rayos de energía siempre darán en el blanco.



● Con Reinhardt la cosa es más peliaguda. Debes ponerte muy cerca de él para utilizar el látigo y el agua bendita; es un gran problema, porque de este modo recibes un daño bestial. Tírale agua para quemarlo y utiliza el látigo para castigarlo todo lo que puedas antes de que te noquee. Cómete un Pollo Asado antes de continuar la batalla, y tírale todo lo que tengas a tu disposición hasta que vuelva a caer. Mantén altos tus niveles de energía y no pares de atacar hasta que lo destruyas.



SECRETOS:

NIVEL DE DIFICULTAD MÁS DURO

Recoge la Joya Especial 1 en el nivel del bosque (está sobre una plataforma flotante adyacente a un esqueleto que lanza huesos) y completa el juego. Guárdalo después de los créditos y podrás volver a jugar pero con una particularidad: la fuerza de los enemigos es ahora mucho mayor.



SEGUNDO TRAJE DE REINHARDT

En la Torre de la Ejecución encontrarás una llave antes del final del nivel. Vuelve y trepa para abrir la puerta grande, desde donde podrás saltar para conseguir la Joya Especial 2. Este premio te permite colocarte el segundo traje de Reinhardt cuando hayas acabado el juego.

SEGUNDO VESTIDO DE CARRIE

Al final de la Torre de la Hechicería hay una plataforma flotante con una antorcha. Utiliza unas cuantas ampollas de Agua Sagrada para encontrar la cornisa invisible que conduce hasta la plataforma y recoge la joya. Ahora podrás colocarte el vestido alternativo de Carrie cuando venzas a Drácula.

VINCENT EL VAMPIRO

Si tardas demasiado en vencer al Conde, ya sea porque paseas demasiado o porque utilizas demasiadas cartas de Sol y Luna, Vincent llegará primero hasta Drácula y no conseguirá derrotarlo (ya que se supone que eso te toca hacerlo a ti). Cuando te acerques al vampiro, Vincent atacará. De este modo podrás ver el final "malo".



los trucos de...

FIFA '99

EQUIPO ATLANTA ATTACK
Gana la Copa del Mundo como Brasil en nivel de dificultad profesional.

ENCUENTRA A RONALDO
Ronaldo se haya en el juego bajo el nombre de Calcio en el Inter de Milán.



Twisted Edge Snowboarding

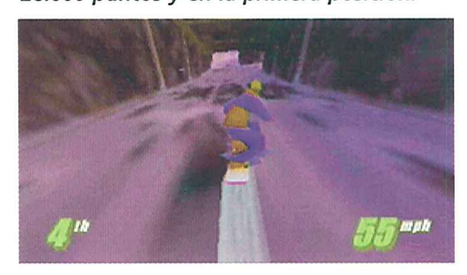
PERSONAJES SECRETOS
Acaba primero en las diversas etapas de dificultad del modo competitión para acceder a los boarders ocultos Ben, Nieno, Tok y Boreth.



MÁS TABLAS
Para ganar las siguientes tablas ocultas, termina primero en las siguientes pruebas: XXX6, Top Gear Rally y Milway. Para ganar la Bucky Board, completa el modo Stunt Challenge.

SALIDA EN SALTO
Mientras "go" se desvanece, pulsa adelante dos veces para conseguir una salida en salto.

CONSIGUE EL PERSONAJE G
Completa el modo Stunt Challenge con 28.000 puntos y en la primera posición.



COMO... encontrar los reforzadores en ROGUE SQUADRON

Ah, Rogue Squadron. A pesar de sus defectos -es un juego algo lento, con demasiada niebla- se trata de una de las mejores adaptaciones de Star Wars en cualquier consola. Cuando abates un AT-AT desde un speeder, cuando superas un bloqueo montado en una X-Wing... en todo momento, Rogue Squadron transmite una prodigiosa "sensación" de estar viviendo Star Wars. Sin embargo, el juego es difícil. Por ello, y para que puedas ganar más fácilmente las medallas de oro, hemos escrito una pequeña guía.

Puedes adquirir ocho reforzadores distintos, distribuidos por los 16 niveles principales. Te brindan la oportunidad de mejorar las naves habilitadas para el arma asociada al reforzador. Facilitan mucho el juego y, en todo caso, son una condición imprescindible para obtener la medalla de oro del nivel que los contenga. Para llevar a término la mejora de la nave, sólo tienes que recogerlos y terminar el nivel.

1 DESERCIÓN EN CORELLA — TORPEDOS PROTÓNICOS AVANZADOS

Tras sacar al príncipe del centro tecnológico, tienes que volver a la ciudad principal. Orienta el vuelo algo más a la derecha de lo que marca el buscador de objetivos; al cabo de poco, encontrarás una ciudad más pequeña. Allí se encuentra el reforzador, entre dos edificios alargados. Desciende y recógelo.





2 LA LUNA DE JADE — ESCUDOS AVANZADOS

Si desde el comienzo vuelas hacia la izquierda, acabarás por encontrar un cráter guardado por dos torretas de misiles. Dentro del cráter, verás un fulgor amarillo. Sólo tienes que destruir las dos torretas y bajar volando al cráter para encontrar un edificio y una tercera torreta. Destrúyela también, y luego entra en el edificio, donde hallarás el reforzador.





3 TERRENOS IMPERIALES DE CONSTRUCCIÓN — BOMBAS AVANZADAS

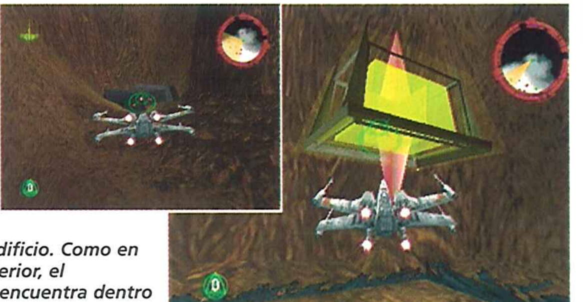
Tras destruir los radares, vuela sobre los AT-AT hacia la fábrica TIE. Una vez allí, vira 90 grados a la izquierda y vuela hasta la segunda fábrica. Entonces, tienes que destruir la torreta de misiles y abrir fuego sobre el edificio circular hasta dejar el reforzador al descubierto.





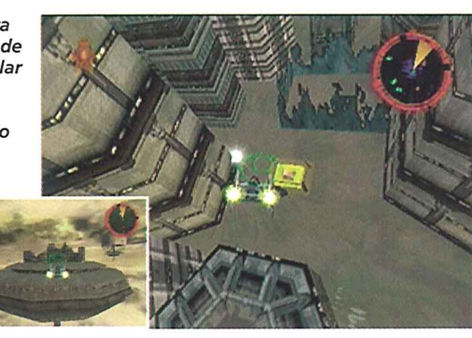
4 LAS PRISIONES DE KESSEL *MISIL RASTREADOR*

En la segunda parada de la prisión, se encuentra un saliente tras la plataforma TIE. Allí verás una torreta de misiles y un edificio. Como en la ocasión anterior, el reforzador se encuentra dentro del edificio.

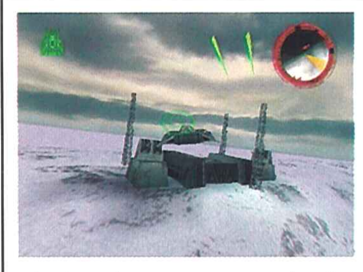


5 BATALLA SOBRE TALOORAN *CAÑONES AVANZADOS*

El reforzador se encuentra en el centro de la ciudad de Talooran. Tendrás que volar muy alto y descender en picado para recogerlo. Probablemente, el modelo A-Wing es el más capacitado para entrar en la ciudad, pero salir siempre es muy difícil. En la mayoría de los casos, esta misión es un viaje de ida.



6 LA ESCAPADA DE FEST *TORPEDOS PROTÓNICOS*





El reforzador se encuentra en los riscos, tras el centro de investigación. Si vuelas a la derecha de dicho centro, hallarás un cuartel protegido por dos torretas. El reforzador se encuentra dentro del edificio.

7 BLOQUEO EN CHANDRILA *BOMBAS AVANZADAS*

Al acercarte a la ciudad, encontrarás un único AT-ST de frente. Verás que dispara contra los tres pilares. Sólo tienes que abatir el AT-ST para recibir el reforzador.



8 INCURSIÓN EN SULLUST *TORPEDOS CON BUSCADOR*





Junto a la plataforma TIE encontrarás un edificio enorme y gris, empotrado en el volcán. Puedes destruirlo con una sola bomba y bajar a recoger el reforzador.

9 LA VENGANZA DE MOFF SEERDON *MISILES DE DISPERSIÓN*

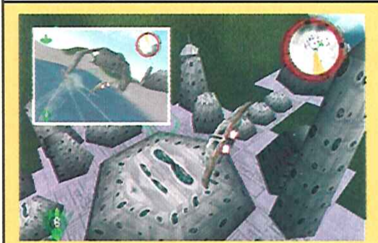




Tras empezar la misión, tienes que dar media vuelta; encontrarás un búnker imperial a la derecha, en un valle. Hay que destruir el edificio. Pero procura no cargarte los dos contenedores de bacta que quedan a derecha e izquierda cuando recojas el reforzador.

COMO... LIBRARSE DE LOS MISILES

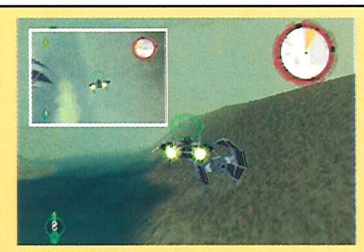
En la mayoría de misiones, conviene destruir las torretas de misiles en cuanto sea posible. Sin embargo, puede que no lo hagas a tiempo y te encuentres con varios artefactos pegados a la cola de tu nave. Éstas son algunas de las técnicas que puedes aplicar en cuanto oigas la alarma, según el modelo que estés pilotando.



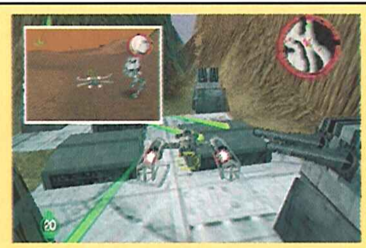
V-WING *Activa el inyector turbo (C-derecha) para alejarte un poco del misil. Al mismo tiempo, trata de descender hasta un valle o rodear una montaña. Aunque el misil te siga, probablemente conseguirás que se estrelle.*



SPEEDER *Vira a derecha e izquierda a gran velocidad, pulsando Z y R para añadir efecto extra. Si los misiles no pueden maniobrar con la misma rapidez, acabarán por estrellarse o se les agotará el combustible.*



A WING *Pulsa el botón de aceleración y vuela en círculo en la dirección que prefieras. Entonces, pulsa Z. Los misiles te perderán la pista y se les agotará el fuel. De todos modos, no realices esta maniobra mientras estés al alcance de la torreta.*



X WING Y WING *En este caso, la estrategia más adecuada consiste en destruir las torretas lo antes posible, o en seguir adelante y rezar para que Artoo pueda reparar los daños enseguida.*

Diez desafíos para retar a los mejores

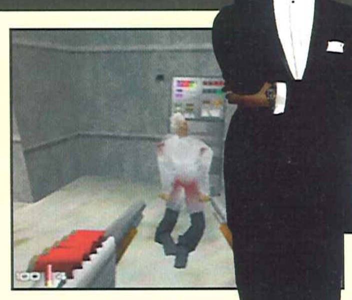
GAME ON

Todo el mundo tiene algún cartucho rodando por casa con el que hace mucho tiempo que no juega. Y no porque sea malo, sino porque ya ha completado todos su desafíos.

Quizá te apetezca hacer frente a alguno de estos suculentos desafíos que te ofrecemos. Todos son poco convencionales, pero posibles si eres lo bastante bueno con el juego en cuestión. Para cada desafío te hemos preparado tres objetivos, y puedes colgarte al cuello el oro, la plata o el bronce dependiendo del nivel de excelencia que consigas. Mucha suerte a todos.

GoldenEye *Hazlos donantes*





El desafío consiste en conseguir que un enemigo sangre todo lo posible. No has de conseguir que se manche de rojo, sino que todo él sea una gran purulencia sangrienta, desde la cara hasta los pies pasando por el trasero. Intenta conseguirlo sin la ayuda del truco de animación lenta. El secreto está en utilizar la escopeta o el RCP-90 y esperar a que un vigilante (o Natalya) se pongan a tiro. Si quieres que el contraste sea mayor, prueba con un científico ataviado con la bata blanca; si consigues que la víctima sea Ourumov, en el Silo, te premiarán con un 20% extra.

RESULTADO  100% 85%  70%

Super Mario 64 *Espectáculo sin sombrero*





Primero debes perder el sombrero de Mario. Después ve al segundo enfrentamiento con Bowser y haz tus ejercicios de calentamiento con el joystick. No debes lanzar tortugas gigantes en las bombas. De lo que se trata es de luchar contra él ejecutando acrobacias sobre su cabeza cuando incline la plataforma. Un salto simple o doble vale dos puntos, uno triple cuatro, un salto hacia atrás seis, y una voltereta invertida vale 10 puntos. Aguanta tanto como puedas con el espectáculo sin recoger monedas.

PUNTOS  150  100  60

Zelda *A "tiestarazo" limpio*





Uno de los mejores desafíos contra el crono de *Zelda*. Ve a la casa del vigilante que está llena de tiestos, dentro de los muros del castillo, y destroza todos los tiestos tan rápido como puedas con el arma que prefieras. Te recomendamos la espada y el ataque giratorio, pero también puede que te apetezca lanzar unas cuantas bombas para empezar con buen pie. Lo que necesitas es mucha maña con la espada y ataques combo; por último, echa mano de la honda para acabar con los dos últimos tiestos de las cornisas.

SEGUNDOS 20 30 40

Mario Kart 64 *Modo cooperativo*

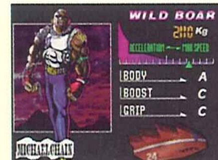




Es una pasada. Selecciona un GP para dos jugadores y acordad antes de empezar que no os mataréis el uno al otro. Tenéis que luchar en el mismo bando. Uno compite a la manera tradicional en el GP, mientras el otro se dedica a hacer el circuito en sentido contrario a la caza y captura de reforzadores. Pero no sólo eso; valiéndote del poder del rayo, machaca a tantos karts controlados por el ordenador como puedas para que tu compañero de equipo quede primero. Inténtalo en DK's Jungle Parkway o en Royal Raceway...

MUERTOS  12  8  4

F-Zero X *Ataque retirada*


Se trata de un desafío bastante complicado, pero todo es posible. Selecciona un GP en el nivel experto, en el trofeo que prefieras, e intenta sacar de la carrera a tantos rivales controlados por el ordenador como puedas. Eso no quiere decir que puedas ir en dirección contraria abusando del ataque giratorio a diestro y siniestro cuando se acerque el grueso, ya que queremos que aparte acabes primero en la clasificación general. La clave del éxito radica en dedicarse a la carnicería en los circuitos más peligrosos y en acabar primero en los fáciles. Rainbow Road y Big Blue van de perlas para la masacre, así que reserva estos para conformarte con el bronce.

MUERTOS 30  20  10

Wave Race *El rey de la piruetas*





Un desafío súper divertido para todos los enamorados del motoesquí acuático. Lo único que debes hacer es ganar un trofeo, algo que seguramente ya habrás conseguido en muchas ocasiones. Pero nosotros queremos que lo consigas con un estilo escandaloso. El primer desafío consiste en ganar completando cada carrera haciendo el pino. En el segundo se trata de acabar todas las carreras sentado hacia atrás. Y el tercero, el más difícil, consiste en parar y ejecutar como mínimo seis giros de rosca durante cada carrera. En el nivel de dificultad que prefieras.
Seis "donuts" Sentado al revés Haciendo el pino

Seis donuts  **Sentado al revés**  **Haciendo el pino**

ISS98 / 64 *Siéntete Pelé*





Este desafío vale para todos, desde lo que no han visto un balón de fútbol en su vida hasta los grandes entendidos en este deporte; todo dependerá del nivel de dificultad que decidas seleccionar para los porteros. Es muy sencillo: se trata de marcar desde la mayor distancia posible, y el objetivo final no es otro que el de anotar desde la línea de medio campo. La táctica a utilizar dependerá de la versión del juego que tengas. Los propietarios de *ISS98* deberán dar un poco de efecto al balón con el botón Z, mientras que los que tengan *ISS64* será mejor que chuten en línea recta. Para disparar con mucha potencia, tira hacia atrás el stick justo después de golpear el esférico para que gire hacia atrás con mucha fuerza, o utiliza el botón de lob. No hagas trampa y selecciona la habilidad del portero dependiendo de tu pericia real.

METROS  50  40  30



Pilotwings *Al ataqueeer*

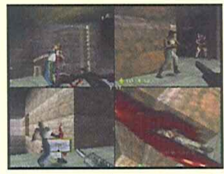
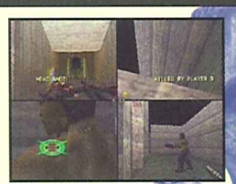




Selecciona el segundo juego de clavados en Holiday Island y vuela en formación hasta introducirte en el cúmulo de nubes. A partir de ahí olvídate de dar en el objetivo; tenemos unos cuantos aterrizajes menos ortodoxos pensados para ti. Aquí los tienes en orden de dificultad ascendente: un bote delante del hotel; el pequeño cuadrado plano que hay en los escalones hacia el oeste del castillo; la cueva que hay al final del arroyo bajo el castillo. Puedes aterrizar estrellándote, siempre y cuando tu paracaídas se abra y te estrelles contra el objetivo.

Cueva  **Escalones**  **Bote**

Turok 2 *El maestro multijugador*


Si eres tan bueno en el excelente modo para varios jugadores de *Turok 2* que ninguno de tus amigos volverá a jugar contigo en su vida, aquí te enseñamos cómo conseguir que piensen que todavía tienen alguna oportunidad de volverte a vencer (inocentes). Jugad con armas estándar, pero acordad que tan sólo tus rivales puedan recogerlas. Tú tienes que apañártelas con la ballesta estándar. Tres contra uno; armas automáticas contra una ballesta medieval. Nos encanta. Sin embargo, y a no ser que te sientas una especie de suicida de los videojuegos, desactivad el Taladrador Cerebral y el Lanzador Scorpion. Jugad durante diez minutos y resta el número de veces que mueres del número total de muertos que provocas tú.

PUNTUACIÓN  8  6  4

Rogue Squadron *Carrera de velocidad*





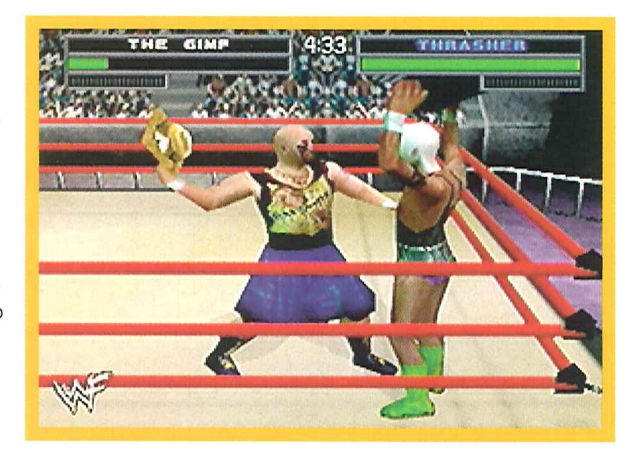
En el primer nivel (Emboscada en Mos Eisley), puedes regocijar a tu corazón si no disparas a nadie excepto al primer grupúsculo de Probe Droids. Elige el A-Wing, dirígete a Mos Eisley y verás a un Landspeeder haciendo circuitos. Memoriza su ruta y luego compite en ella en una carrera a tres vueltas. No puedes volar por encima de la altura de los edificios, procura no tocar muchas veces el suelo (para no morir), y ten en cuenta que si chocas contra el Lanspeeder lo destruirás, así que ten mucho cuidado. Hemos dividido los niveles de dificultad según la perspectiva que utilices; en el nivel más complicado no puedes utilizar los frenos.

PERSPECTIVA ALEJADA  **Alejada** (sin frenos)  **Cabina** (con frenos)  **Cercana** (con frenos)

COMO... dominar por completo WWF WARZONE

WWF Warzone es una pequeña joya de la lucha libre virtual con gráficos en alta resolución, un montón de llaves y golpes, y una total ausencia del molesto parpadeo de pantalla de que adolecen normalmente los juegos de la serie WCW.

Hay innumerables cosas por descubrir, muchas de las cuales se te otorgarán en recompensa por haber superado alguna fase del juego. A continuación tienes nuestra guía para sacar el máximo provecho del juego más peleón de la N64.



Gana atributos para los ganadores

A continuación, tienes el número total de puntos de atributos y las condiciones para ganarlos. Deberás ganar el combate con el luchador para el que quieres los puntos.

Modo de juego	Requisitos y dificultad	Puntos
Challenge	Gana el título WWF en dificultad alta	4
Versus	Gana un combate en dificultad alta	1
Tag	Gana un combate en dificultad media o alta	1
Cage	Gana un combate en dificultad media o alta	1
Weapons	Gana un combate en dificultad alta	1
Royal Rumble	Gana el Rumble en dificultad media	2
Royal Rumble	Gana el Rumble en dificultad alta	3
Gauntlet	Gana los seis combates en dificultad media	2
	TOTAL = 15 puntos (sumados a 25 = 40)	

Escoge otros trajes

La mayoría de luchadores tienen dos trajes. Pulsa los botones que correspondan al traje que quieras:

1º traje: Pulsa A
2º traje: Mantén apretado C-derecha + pulsa A
3º traje: Mantén apretado R + pulsa A (sólo Steve Austin y Goldust)
4º traje: Mantén apretado C-arriba + pulsa A (sólo Steve Austin y Goldust)

Un atajo para los atributos

Para empezar, juega con uno de los personajes y consíguele los 40 atributos. Guárdalos en un nuevo espacio de tu tarjeta de memoria. Ahora ve a la pantalla de creación de tu propio jugador ("Create-a-player") y carga tu personaje. Cámbiale el nombre, su apariencia, etc. y guárdalos en un nuevo espacio. Repite este proceso con todos los personajes y así todos tendrán 40 puntos.

Gana combates con facilidad

Cuando empiece el combate, sal fuera del ring; tu contrincante te seguirá. Da vueltas al ring hasta que empiece a haber una buena distancia entre él y tú. Sube al ring y seguidamente súbete sobre la



Dale la manita a tu contrincante... No, así no. Deja que te muestre cómo se hace.

Asistencia

Estos códigos te permitirán llamar a otro luchador para que te ayude durante un combate, aunque sólo en las luchas de uno contra uno (en Versus o en Challange, si no te descalificarán). Para llamar a alguien, aprieta a la vez los botones superiores y el gatillo Z (L+R+Z). Entonces, pulsa una dirección en el D-pad más un botón de ataque.

Luchador invocado	Combinación
Shawn Michaels	(Apretando L+R+Z) Izquierda + Puñetazo
Steve Austin	(Apretando L+R+Z) Arriba + Patada
The British Bulldog	(Apretando L+R+Z) Izquierda + Patada
Farooq	(Apretando L+R+Z) Arriba + Puñetazo
Goldust	(Apretando L+R+Z) Derecha + Puñetazo
Triple H	(Apretando L+R+Z) Derecha + Atadura
Mankind	(Apretando L+R+Z) Arriba + Atadura
The Rock	(Apretando L+R+Z) Derecha + Patada
Ahmed Johnson	(Apretando L+R+Z) Arriba + Bloqueo
Bret Hart	(Apretando L+R+Z) Izquierda + Atadura
Owen Hart	(Apretando L+R+Z) Izquierda + Bloqueo izquierda
The Undertaker	(Apretando L+R+Z) Derecha + Bloqueo
Ken Shamrock	(Apretando L+R+Z) Abajo + Patada
Kane	(Apretando L+R+Z) Abajo + Atadura

cuerda más cercana que tengas. Cuando tu contrincante te alcance golpéale, pero en vez de darle una paliza mientras está medio atontado, súbete otra vez a la cuerda y golpéale cuando se levante. Sólo tienes que repetir esto unas cuantas veces.

Cinturones ilimitados

Sigue los pasos siguientes para conseguir todos los cinturones que quieras:

- Completa el juego con dos luchadores diferentes. Los dos luchadores tendrán, en principio, dos títulos diferentes: el mundial (World) y el I.C.
- Enchufa otro mando.
- Escoge el modo de tres jugadores "Versus" y selecciona para el jugador 1 uno de los luchadores de los que completaron el Challenge, y para el jugador 2 el otro.
- Juega como jugador 1 y elimina al jugador 2. El ganador tendrá tres cinturones.
- Ve a la pantalla de opciones.
- Guarda el juego ganador con el "Save Game". NO GUARDES LA PARTIDA DEL PERDEDOR.
- Sal de "Save Game" y del menú de opciones.
- Responde que sí cuando te pregunten si quieres guardar en CONTROLLER PAK 1.
- Reinicia el juego.
- Ahora podrás ganar otro cinturón del perdedor.
- Repite este proceso muchas veces.

Trucos

Basta con pulsar L y después R en la pantalla "Elevator" para ir a parar al menú de los trucos. Todos los que consigas a partir de ahora aparecerán aquí. Reduce la duración de los combates a "minimum" para facilitar la tarea.

Consigue los personajes Dude Love y Cactus Jack

Gana en el modo Challenge con Mankind, sea en dificultad normal o difícil, para acceder a Dude Love y Cactus Jack. Los encontrarás en la pantalla de selección de luchadores junto con los personajes del inicio.

Juega con Sue

Gana el modo Challenge con el nivel de dificultad medio o alto, utilizando Bret o Owen Hart. Así accederás a Sue. La encontrarás en la lista de luchadores.

Juega con el personaje de Rattlesnake

Si ganas el Challenge con un luchador que tenga 40 de los 50 puntos de atributos posibles; accederás a un luchador especial llamado Rattlesnake, que tiene 50.

Efectivamente, eso parece un buen morado en el trasero. Yo de él me iba al médico.

Modo Beans

Gana el desafío con Thrasher o Mosh y activarás el modo Beans. Todos los gruñidos de los luchadores se oirán como eruptos y pedos.

Desactiva los contadores

Gana el Challenge con Undertaker para acceder al modo No Meters. Así podrás desactivar los contadores de salud de la pantalla.

Nuevos trajes para Austin

Gana el modo Challenge con el nivel medio o alto utilizando Stone Cold Steve Austin. Ahora tendrás acceso a los dos trajes extra de Steve Austin.

Más trajes para Goldust

Gana el modo Challenge con el nivel medio o alto, utilizando Goldust para así acceder al modo Extra Gold.

Crea a las mujeres mediante el modo de creación de personajes

Gana el modo Challenge con Triple H o Shawn Michaels en nivel medio o alto para acceder al Ladies Night. Esto te permitirá crear a mujeres en el modo Create Player.

Más trajes en Create Player

Gana el modo Challenge con Kane para acceder al modo New Duds.

¿PROBLEMAS? 64 AL RESCATE

La sección balsámica que alivia las picaduras de los juegos más difíciles . Masajéese la zona afectada hasta la desaparición de los síntomas.

BEETLE ADVENTURE RACING



MENÚ DE TRUCOS

Pon el modo de un jugador y selecciona "Championship". Corre por Coventry Cove y busca el atajo que se halla al lado del granero y los dos pajares. Atraviesa el pajar más próximo a la carretera. Darás probablemente con una caja. Si lo consigues oirás una voz que exclama "groovy!". Acaba la carrera y ve a la pantalla de opciones. Verás que una de ellas se llama "cheats". Ahí tienes los trucos.

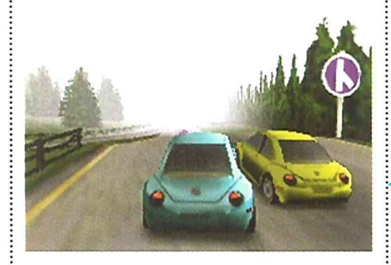


ESCARABAJO ALIENÍGENA

Para hacerte con el escarabajo alienígena tienes que superar el llamado "Expert Championship". Una vez hayas completado Metro Madness recibirás el hiperveloz escarabajo de colorines.

ESCARABAJO POLICÍA

Después de superar el campeonato estándar, se abrirá un nuevo modo "Bonus". Supéralo para conseguir el coche más veloz del juego, que es el escarabajo policía.



HAZ QUE LOS COCHES SE DETENGAN

Una vez tengas el escarabajo policía puedes pulsar C-izquierda para activar la sirena. Acércate a un coche y verás cómo se ponen a un lado y se detienen.

ABRE NUEVAS ETAPAS DE COMBATE

En el modo de campeonato intenta cargarte todas las cajas de bonus en cada uno de los recorridos. Tienes que recoger 100 puntos para que se abra una nueva etapa de combate. Cada una de ellas está basada en el recorrido homónimo. Ten en cuenta que no hace falta que acabes la carrera en primera posición, pero los puntos no se contarán si quedas descalificado.

CONSIGUE COCHES NUEVOS

Para conseguir variaciones del New Beetle, como el Racing Beetle, el 4x4 Beetle y el Number 8, sólo tienes que superar el Championship Mode en las variantes de Novice y Advanced. Si superas los dos modos de dificultad siguientes, conseguirás dos coches de bonus.



EL MODO DE VISTAS

Para activar el truco del modo de vistas, ve a Inferno Isle. Cuando llegues al área que parece un poblado, mira a la derecha de la carretera. Verás una casa con el tejado plano. Salta de tal forma que vayas a parar encima de dicho tejado. Pon marcha atrás y cárgate el Daisy Crate para activar el truco, que aparecerá en las opciones. Podrás entonces escoger entre vista normal, de ojo de pez y de túnel.





PISTAS CLÁSICAS PILOTWINGS 64

¡Qué maravilla de juego! Esther lo encontró el otro día y todos nos quedamos parados de lo bien que han aguantado los gráficos después de tanto tiempo. Es el juego clásico de la N64 que quedó olvidado.

Así que vale la pena volver a dedicarle un ratito, con el pretexto de una Pista Clásica. A continuación, te contamos cómo encontrar todas las estrellas Birdman, que te convertirán en el Birdman mismo.

HOLIDAY ISLAND

Debajo del arco de la roca, cerca del campo de golf que hay en la costa.

CRESCENT ISLAND

IDentro de una cueva con arena al nivel del mar, en el peñasco en el borde del creciente. La única manera de acceder a este lugar es mediante el Rocket Belt.

EVERFROST ISLAND

Sigue un túnel que hay por encima de las cascadas heladas que conduce a un pasillo hexagonal. Mira hacia abajo y déjate caer.

ESTADOS PEQUEÑOS

Es fácil. Se encuentra justo en el centro de Central Park, Nueva York. Difícilmente lo pasarás por alto.



Pilotwings se valoró poco en su momento. Si encuentras una copia a precio de saldo en alguna tienda de videojuegos, no seas tonto: cómpralo.

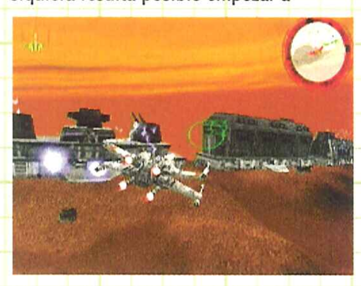
¿Dispones de una póliza privada de salud? ¿Para qué la quieres si Magazine 64 te pone en contacto con un doctor cada mes?



Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA

Dr. Vainilla:

Tengo un problema con Rogue Squadron. Bueno, más que de un problema se trata de una adivinanza; ¿se pueden explorar los niveles del juego sin agotar el tiempo? Por ejemplo, Tatooine cuenta con un área de juego enorme, pero ni siquiera resulta posible empezar a explorarla, ya que el tiempo se acaba y acto seguido comienza la escena de vídeo. ¡Hay un montón de cosas por ver, pero no da tiempo a disfrutarlas!



△ *Ethan, sacúdete la caspa de la camisa.*

Arnau Font, Barcelona

El doctor Vainilla se aclara la garganta, echa un trago de su colutorio, y con la mano bajo la chaqueta al modo de Napoleón, responde:

Una pregunta muy interesante, hombrecillo, y me complace decirle que con final feliz. No se puede en todos los niveles, pero en Tatooine sólo debes volar por los aires a los androides sonda que disparan a los hogares mientras te deshaces de los androides sonda voladores que, esto..., que vuelan. Ahora ya has liberado al planeta de arena y puedes dedicarte a explorar el terreno tanto tiempo como quieras.

Dr. Vainilla:

Estoy estancado en Turok 2. Me encuentro en el Nivel Cuatro, y busco la dichosa Carga Maletín. Pero el juego es tan enorme que lo único que hago es completar el nivel sin recoger los explosivos. Doctor, le agradecería tanto que compartiera su gran sabiduría con un pobre diablo como yo, que hasta sería capaz de regalarle un disco de vinilo con grabaciones inéditas de estudio de Karina que guardo como oro en paño.

Vicente Rodrigo, Salamanca



△ *Da un solo paso y te aplastará un piano de cola.*

El doctor Vainilla empieza a babear ante la visión del *single* de coleccionista casposo, y responde:

Me encantaría poder escuchar semejante maravilla en la privacidad de mi clínica. Y para ello, no me queda más remedio que decirte que la Carga Maletín se esconde después del primer Conducto de Ventilación Térmico, en lo alto de una cornisa que hay cerca de los puntos de apoyo. Cuando salgas del pasadizo submarino, avanza hasta pasar la cascada y la tendrás delante, en una plataforma de la que no te costará nada recogerla. Ahora sigue adelante y vuélalo todo en pedazos.

Dr. Vainilla:

El otro día estaba navegando por Internet, y uno de esos locos americanos aseguraba que puedes matar a los vigilantes de GoldenEye que hay al final del nivel del Depósito durante la escena de vídeo. ¿Será verdad? ¿Puedes cargártelos sin necesidad de apretar el gatillo?

Juanma Salmerón, Zaragoza

Cuando come callos, el doctor Vainilla es el diablo en persona:

Es verdad de la buena, mi querido agente secreto. Puedes matar en la escena del Depósito. De hecho, puedes matar y sembrar el pánico en casi todas las escenas de vídeo de GoldenEye. Sin embargo, la del Depósito es la más divertida, sobre todo si tienes el truco de Todas las Armas activado y seleccionas un arma devastadora, como por ejemplo la escopeta. Lo único que debes hacer es ir hacia el tren, esperar a que se abra la puerta, y subir sin abrir fuego. Esto último es muy importante. A continuación, durante la escena de vídeo, Bond disparará a los dos vigilantes hasta matarlos. Yo le pondría un poco más de sangre, pero no está mal.

Dr. Vainilla:

Creo que estoy un pelín atascada en Zelda. He conseguido llegar hasta Ganondorf, pero no tengo ni idea de cómo matarlo. Le he disparado flechas y he utilizado el Longshot, pero nada le hiere. ¡Help!

Rosa Vintró, Tarragona



△ *La verdad, preferiría un bistec.*

El doctor Vainilla, tras lanzar una mirada fulgurante a una mosca que pasaba por allí, responde impasible:

Querido amigo, creo que tu problema son las Flechas de Luz. Antes de ir a luchar con Ganondorf, visita el Templo del Tiempo para ver una escena de vídeo en la que Zelda te da las Flechas de Luz. Cuando luches contra Ganondorf, debes actuar así: devuélvele reflejados sus rayos con la Espada Master y cuando lo hayas herido, dispárale una Flecha de Luz. Después arrástrate hacia él con el Longshot y dale un par de toques. Repite esta acción unas cuantas veces y ya verás lo que pasa...

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar

Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... Código Postal ....

LOS ÁRBOLES GENEALÓGICOS DE NINTENDO

Los juegos de Nintendo son, como todo el mundo sabe, los mejores. Pero, ¿de dónde han salido? Y, ¿son tan influyentes como pensamos?

Observa esta pequeña lista: *Zelda, Super Mario 64, GoldenEye 007, Wave Racer 64, Pilotwings 64, 1080° Snowboarding, Banjo-Kazooie, F-Zero X, Lylat Wars, ISS '98, Mario Kart 64*... **Todos estos juegos tienen un punto en común. Uno muy simple. Todos son fantásticamente buenos.**

Por razones diferentes, obviamente, pero lo esencial en todos estos títulos es que proporcionan una diversión más absorbente, placentera y fascinante que la que puedas encontrar en cualquier otra plataforma. *Mario Kart*, por ejemplo, tiene el que es tal vez el mejor modo multijugador de la historia; *F-Zero X* es el juego más rápido y con la conducción más maravillosa que se haya logrado; *Lylat Wars* es el mejor simulador de vuelo al que puedas jugar; y en lo que se refiere a *Zelda*, bueno... meras palabras nunca podrían hacerle justicia.

Lo que queremos decir es que la mayoría de estos títulos son a) juegos de primera, o b) unas brillantes reinvenciones de su género. Como *Super Mario 64*, por ejemplo. ¿Recuerdas cuando fue lanzado? ¿La sensación de asombro y emoción cuando viste en acción por vez primera al nuevo Mario en 3-D, saltando y dando volteretas? Claro que sí. Es software como éste el que examina las normas con toda minuciosidad antes de romperlas, tirarlas a la basura y reescribirlas por completo.

Y tanta grandeza también provoca otros efectos. Demasiado a menudo nos desbordan las imitaciones, algunas buenas, la mayoría no, pero todas montadas en el carro de un juego de N64. Y, naturalmente, estos juegos tienen que salir de alguna parte. ¿Qué juegos llevaron a la creación de *Super Mario 64*? ¿En qué difiere *GoldenEye* de todos los otros clones de *Doom* que le llevó a revolucionar los *shooters* en primera persona para siempre?

Así que, entremos en el Árbol Genealógico de Nintendo y acerquémonos a los mejores juegos de N64. Veremos cómo han alterado el curso de la industria de los videojuegos; señalaremos los productos que hayan influido y trazaremos su linaje hasta los juegos de los que han evolucionado. Este mes analizamos *GoldenEye* y *Super Mario 64* , y en próximos números examinaremos más juegos, entre los cuales esperamos que figuren tus preferidos; si no están, no dudes en hacérnoslo saber, pero, anda, atrévete a hacerlos tu mismo y ya verás. Al final de esta sección te invitamos formalmente a que nos envíes tus árboles.

GOLDEN EYE 007

BUENOS

HALF-LIFE

Sierra, PC, 1998
Con mucha interacción entre los

WOLFENSTEIN 3D



Midway, PC, 1993/SNES, 1994
El abuelo de todos los shooters en 3-D en primera persona, la tajada de violencia a base de aporrear a zombis de id Software fijó la pauta a seguir durante años. Al menos hasta que llegó *Rare*...

REGULARES

METAL GEAR SOLID

Konami, PlayStation, 1999
A pesar de estar directamente relacionado con los juegos *Metal Gear*



personajes, un argumento sólido e inteligente, unas armas originales y satisfactorias y un tiroteo preciso y mortífero, el fantástico *Half-Life* es uno de los juegos para PC que nos encantaría ver en la N64.

DUKE NUKEM: Zero Hour

GT Interactive, N64, 1999
Este juego en tercera persona, del que hicimos una review el mes pasado, representa un giro en su género y todavía sigue el ejemplo de *GoldenEye*, con rifles de francotirador, un montón de chismes y muchísimas pistolas.

TUROK 2: Seeds Of Evil

Acclaim, N64, 1998
Esperando superar la obra maestra de Rare, Acclaim trabajó duro en esta secuela en la que te dedicas a machacar dinosaurios. Una IA enemiga increíble, animaciones con ubicaciones espléndidas y armas suficientes como para cargarte el planeta.



DOOM

Midway, PC, 1994/SNES, 1995/N64, 1997
Uno de los juegos más conocidos y más apreciados de todos los tiempos. La multitud de sprites infernales y babeantes y el inventario de armas, que tenía desde escopetas hasta lanzamisiles, hicieron de *Doom* un clásico, aunque quizás un poco simple.

QUAKE

Midway, PC, 1996/N64, 1998
Acabó con los sprites de *Doom* e introdujo unos encantadores polígonos en 3-D. En lugar de ingentes enjambres de monstruos sólo había unos cuantos, pero mejor animados.

DUKE NUKEM 3D

GT Interactive, PC, 1996/N64, 1997
Tal vez el pariente más cercano a *GoldenEye* en términos de decorados realistas y niveles diseñados con brillantez. *Duke* puede cansar un poco, pero la imaginación y la exuberancia de este juego son impecables.

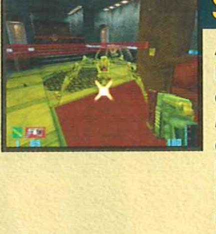



QUAKE 2

Activision, PC, 1997/N64, 1999
Hasta la reciente aparición de *Half-Life*, *Quake 2* era el rey indiscutible de los shooters en primera persona para PC. Unos gráficos excelentes, misiones con inmensos objetivos, y enemigos semiinteligentes (que se evadían). Inmensamente popular, aunque no tan bueno como todos creían.



de NES/SNES, este último lanzamiento de PlayStation incluye, entre otras cosas, el tener que deslizarte por detrás de los guardias para eliminarlos. Un buen juego, pero no uno que se merezca la bomba publicitaria y el elogio que recibió en su lanzamiento.

SIN

Activision, PC, 1998
Este shooter para PC, lanzado por desgracia en medio del furor de *Half-Life*, se parece de forma algo sospechosa a la simulación de Bond en la N64 en lo que se concierne a su diseño de niveles y a la estructura de las misiones. Pero lo opacan unas armas aburridísimas y una acción repetitiva.





RAINBOW SIX

Take 2, PC, 1998
Basado en la novela de Tom Clancy, la combinación en *Rainbow Six* de acción mortífera, rápida y sigilosa, ejemplifica la tendencia que *GoldenEye* ha iniciado, con la adición de miembros de brigada y una planificación muy compleja de las misiones. Y saldrá en la N64 este año.

MALOS

TOMORROW NEVER DIES

Black Ops, PlayStation, 1999
Está bien, no es que ya haya salido, pero, después de haberle arrancado la licencia de Bond a Rare, esta especie de mezcla de géneros (tercera persona, zambullirse, esquiar, conducir) en eterno desarrollo, nos parece espantosa después de haber perdido completamente la pasión, la imaginación, la intención y el agudo estilo de *GoldenEye*.



MISSION: IMPOSSIBLE

Infogrames, N64, 1998
Aunque es obvio que tenía su propia fuente cinematográfica, el agente secreto y el hincapié en el sigilo de Mission: Impossible lo destacaron como un intento valeroso pero funestamente imperfecto de emular el éxito de *GoldenEye*, debido a una inteligencia artificial dudosa, gráficos pobres y controles nada convincentes.

GOLDENEYE 007

Rare, N64, 1997
Este juego revolucionó el género de los shooters en primera persona con las misiones guiadas por objetivos, un énfasis en el sigilo y el subterfugio del que no se había oído hablar nunca, una sensación cinematográfica genuinamente emocionante, ubicaciones realistas, rifles de francotirador y guardias fantásticamente animados que mueren en una gran variedad de horripilantes formas. Un deathmatch impresionante para cuatro jugadores que ha hecho las delicias de todo el mundo lleno de trampas secretas, niveles de dificultad progresiva y dos niveles extra (basados en Moonraker y Vive y deja morir) le han garantizado una larga vida al juego de Rare, eclipsando juegos equivalentes en el PC y otras plataformas. La brillantez hecha juego.




PERFECT DARK

Rare, N64, 1999
Perder la licencia de Bond sólo ha servido para que *Rare* diera rienda suelta a su talento; así surge *Perfect Dark*, la semisecuela de *GoldenEye* que presenta una nueva protagonista –Joanna Dark– y un juego que se construye a partir de los puntos más fuertes de *GoldenEye*. La fecha de lanzamiento de *Perfect Dark* parece que no acabe de llegar nunca. Tiene motos flotantes, ¿sabes?



SUPER MARIO



BUENOS



BANJO-KAZOOIE

Rare, N64, 1998
El inigualable clon de *Mario 64* de Rare acabó mejorando los gráficos del valiente fontanero y, a pesar de robarle demasiadas ideas al título bandera de N64, aún es un gran clásico.




MYSTICAL NINJA starring Goemon

Konami, N64, 1998
Esta divertida obra de RPG en 3-D de Konami le debe mucho a *Mario 64*, pero encontró su propia voz en personajes múltiples, el impulso al RPG y una sensación única de rareza japonesa.



GLOVER

Hasbro, N64, 1998
Aunque no se ha convertido exactamente en un éxito rotundo, la ingeniosa e imaginativa combinación de guante y pelota de *Glover* para acceder a movimientos nuevos le garantizó una plaza como imitador de *Mario 64* con clase.

DONKEY KONG

Nintendo, NES/arcade, 1981
Es difícil de apreciar en qué puede estar este juego relacionado con *Super Mario 64*, pero la verdad es que introdujo a Mario –inicialmente como un villano– por primera vez...

SUPER MARIO BROS

Nintendo, NES, 1985
...Y entonces consiguió su propio juego. Sus controles fluidos y la abundancia de secretos resultaron una experiencia profundamente gratificante y marcaron el principio de la revolución.



SUPER MARIO BROS 2

Nintendo, NES, 1988
La afortunadamente inevitable secuela te permite jugar como Mario, Luigi, la princesa Peach, y el mejor personaje de *Mario Kart*, Toad.

SUPER MARIO BROS 3

Nintendo, NES, 1989
Después de vender la increíble cantidad de siete millones de copias solamente en EEUU, *Super Mario Bros 3* se convirtió en el mejor Mario, y en el más grande, aunque no ofrecía nada radicalmente nuevo.

SUPER MARIO WORLD

Nintendo, SNES, 1990
El lanzamiento del juego para la SNES condensó lo que había hecho que los *Mario* anteriores fueran geniales, en un título que, en cuanto a gráficos, estaba a años luz de todo lo que había aparecido con anterioridad.

YOSHI'S ISLAND

REGULARES

TOMB RAIDER (1-3)

Eidos, PlayStation, 1996-1998
A pesar de algunos niveles enormes y una atmósfera genial, las sobrevaloradas aventuras de Lara cojean por culpa de una cámara torpe y un D-pad de control rotacional terriblemente tosco




SPYRO THE DRAGON

Sony, PlayStation, 1998
Algo fácil y más gracioso que cualquier aspirante a igualar los juegos de Nintendo, *Spyro* luce unos mundos en 3-D enormes, impresionantes y llenos de colorido. Y respira fuego.

CHAMELEON TWIST

Infogrames, N64, 1998
Lo terminarás en menos de un fin de semana, pero las novedosas ideas a base de lametazos expuestas en *Chameleon Twist*, junto con un divertido modo multijugador, lo convierten en un esfuerzo que supera la media.



Nintendo, SNES, 1995
Yoshi's Island fue la despedida triunfal para la SNES, con su estilo de dibujo con lápices de colores y una ingeniosa jugabilidad a base de proteger a bebés. Simplemente maravilloso.

Polygon Fighter, un juego de Argonaut nunca lanzado, usaba el chip de Super FX y alcanzaba el nivel de detalle que habríamos apreciado en Mario 64 si éste hubiera salido para la SNES y no para N64.

SUPER FX GAME

Nintendo, SNES, (no lanzado).
Utilizando una versión actualizada del chip FX original de *Starfox* (el Super FX2), Miyamoto aplazó esta versión para SNES de Mario 64 hasta que la tecnología les permitiera poder realizar esta gran visión...

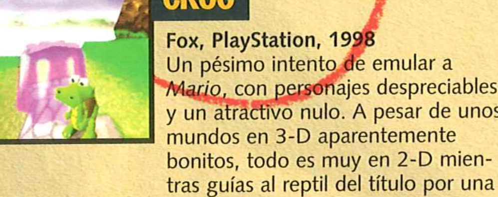
SUPER MARIO 64

Nintendo, N64, 1996
Y esa tecnología fue la N64. *Super Mario 64* fue el primer juego en auténticas 3-D. Miyamoto lo llenó de variedad y le dio un montón de cosas maravillosas que hacer; le instaló una cámara admirablemente efectiva y redondeó el conjunto con un control analógico tan suave como la seda. Y todavía supera con creces a todos los que han intentado imitarlo. La primera obra maestra de Shigeru, Super Mario 64 fue tan revolucionario que es difícil calcular su impacto incluso ahora, tres años después de haber sido lanzado por vez primera. Un clásico de todos los tiempos.

SUPER MARIO 64 2

Nintendo, ??
Hasta el momento, este juego sólo existe como un prototipo en el escritorio de Miyamoto, aunque tiene ya un modo para dos jugadores completo con Luigi como protagonista. Parece cada vez más improbable que llegue a ver la luz en la N64, pero con detalles acerca de su sucesora emergiendo poco a poco, sólo podemos esperar que el próximo salto en la tecnología de los videojuegos presagie la llegada de la aventura más grande de Mario...

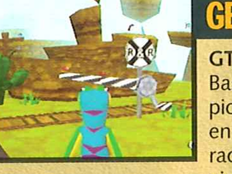
MALOS





CROC

Fox, PlayStation, 1998
Un pésimo intento de emular a *Mario*, con personajes despreciables y un atractivo nulo. A pesar de unos mundos en 3-D aparentemente bonitos, todo es muy en 2-D mientras guías al reptil del título por una camino lineal. Basura total.

GEX 64: Enter The Gecko

GT Interactive, N64, 1998
Bastante prometedor en un principio, pero la combinación de voces en off "graciosas" hasta la exasperación, la peor cámara que hayamos visto y una completa falta de diversión convierten a *Gex* en una absoluta mediocridad.

STARSHOT: Space Circus Fever

Infogrames, N64, 1998
Por lo menos *Starshot* intenta ofrecer un poco de desafío y diversión. Es grande, y difícil, y tiene algo de encanto, pero un montón de saltos tediosos e irritantes lo echan a perder del todo.

ENVÍANOS TU PROPIO ÁRBOL GENEALÓGICO

Bueno, no el árbol genealógico de tu familia, eso sería ridículo. A no ser, claro está, que tengas algún tipo de parentesco con Shigeru Miyamoto, lo que nos parece una posibilidad muy remota. Así pues, lo que queremos es que escojas tu juego de Nintendo favorito y crees tu propio "árbol" a su alrededor, siguiendo lo que hemos hecho arriba; los juegos que lo han influido y han contribuido a la creación del clásico en el que te estás concentrando, y los juegos a los que éste ha influido, divididos en tres grupos: "buenos", "regulares" y "malos", con tres juegos en cada grupo. ¿No es más simple que la simplicidad misma? Publicaremos los mejores en los próximos números de nuestra revista. Envía tus cartas –sin olvidar la dirección y el teléfono– a la siguiente dirección:

"Árbol genealógico", Magazine 64 • MC Ediciones • Paseo San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona

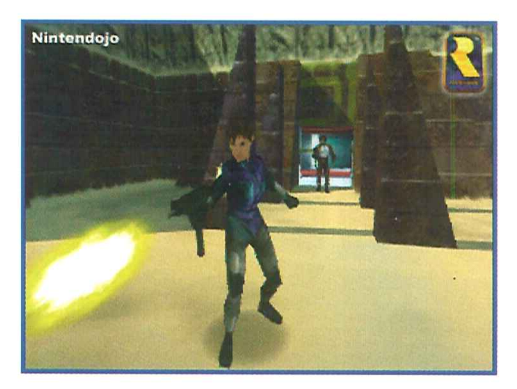
CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

La voz de la experiencia

Soy un usuario de N64 (única consola que poseo, aparte de la Atari 2600, PSX, Game Boy, Mega Drive, SNES, Saturn y una Game & Watch de Super Mario Bross) y tengo 22 primaveras, 23 para cuando publiquéis esta carta. No es por echarme flores, pero gracias a mí 3 amigos se compraron la N64, y también les aconsejé esta revista. ¿Por qué? Por una razón: tratáis al lector como a un igual y no como a un cliente al que hay que convencer. Un ejemplo: FIFA' 99. Buen juego, pero cojea (nunca mejor dicho) por todas partes; sin embargo, en otra revista lo ponen mejor que ISS'98; vamos hombre, del palo más alto habría que colgar al responsable. Tengo experiencia con muchos juegos, y con los mejores: GoldenEye, Zelda y Mario Kart. Zelda es de lo mejor para una persona, pero con tres amigos, Mario Kart es la bomba; y si esos tres amigos son duros, un deathmatch con Bond es flipante, lo mismo que la fase de Train en nivel difícil. Espero con ilusión a Joanna y a Mike Leroi. Y ahora unas preguntas:

1. ¿Cuál es vuestro juego preferido?
2. Fecha exacta para Perfect Dark, sin rodeos.
3. ¿Para qué sirven esa especie de colmenas en Zelda? Sí, ésas que aparecen en las cuevas y se rompen con el gancho.
4. Pista: hay una textura adhesiva en la entrada del castillo de Ganon, ¿lo sabíais? Está a la derecha y es más oscura que las otras.
5. ¿Se puede cabalgar algún otro caballo aparte de Epona y el otro del rancho? Lo digo porque tengo algunas capturas de Link cabalgando en un caballo blanco siguiendo a Epona.



Seguid así. Si hace falta torturar a algún tío de Rare para que saquen antes Perfect Dark, contad conmigo: soy cinturón negro; ¡no bromeo, baby!

Juan-Cruz López, Burgos

Nos alegra que creas que *Magazine 64* es una revista independiente y abierta, cuya razón de ser es nuestra pasión por una *bestia* de 64 bits y no algún tipo de acuerdo comercial secreto. Pero te equivocas. En realidad, el dire hace tiempo que vendió nuestra integridad profesional a una empresa de comidas preparadas. Si pasas las páginas de este número de *M64* a toda velocidad, verás un pollo en pepitoria (el mes que vienes pondremos un bocata de calamares). Gracias a la publicidad subliminal, nuestro jefe supremo se ha pagado la depilación definitiva con láser y el osito que lleva tatuado en ese terreno tan transitado por practicantes y anestesistas. Y ahora, unas respuestas:

1. No puede haber un solo juego que colme todas nuestras expectativas. Son muchos los juegos que amamos, pero nuestro amor es como el de las mujeres de los tangos: un día nos derretimos por uno y al día siguiente nos vamos con otro.
2. Sin rodeos: diciembre. Con rodeos: Esteeee, bueno, pues, mmmm... diciembre, psí, diciembre.
3. Que nosotros sepamos, para nada, salvo para albergar algunas rupies.
4. Pos mira por dónde.
5. Sospechamos que se trata de capturas filtradas durante el desarrollo del juego y que corresponden a fragmentos suprimidos de la versión acabada. Ojalá vayamos desencaminados y se trate de algún truco.

Un impulsivo arrepentido

Tengo un problema. Hasta mediados de abril era feliz con mi N64, pero de repente me encontré con que tenía 20.000 pesetas y debido a que no encontré ningún título que me llamara la atención se me ocurrió –¡agarraos!- comprar la PSX. Ahora estoy arrepentido, porque me he dado cuenta de que no tiene ni punto de comparación con la N64 y quiero venderla. Trágico, ¿verdad? Y para colmo, después sale la serie Players' Choice con nueve estupendos títulos. La pregunta principal es:

1. ¿Creéis que debo suicidarme incrustándome el Rumble Pak en el caráneo?

Y ahí van otras:

2. ¿Sabéis si Resident Evil será en primera persona? (Espero que no.)
3. Quería saber si podríais publicar la forma de recoger las 100 Skultulas, pues a mí me quedan 2 y me es imposible encontrarlas.
4. ¿Cuál de éstos dos títulos, Conker 64 y Donkey Kong 64, será mejor?
5. Y por último, quería saber en qué la fecha saldrá Super Mario 2, y si se publicará algún juego de Asterix y Obelix. Los fans lo agradeceríamos.

Rubén Martín Díaz, Asturias.



1. Dada la gravedad del caso, lo hemos elevado al cónclave de las supremas autoridades de la redacción, que, tras largas deliberaciones, ha emitido el siguiente dictamen: "En el caso de Rubén Martín Díaz, este tribunal prohibe terminantemente el suicidio del peticionario por incrustación craneal de un Rumble Pak. ¿Acaso tiene el Rumble Pak la culpa? Para expiar su culpa, el implicado hará mejor en introducirse la PSX por...las orejas, que parece que para oír consejos no le sirven".
2. En la versión jugable que probamos en la E3 *Resident Evil* estaba en tercerísima persona. Te lo contamos con más detalle en el reportaje de la página 16.
3. Para localizar las 100 Skultulas y hasta los calcetines sucios de Link, consulta la página 98 de nuestro *Especial Magazine 64: The Legend of Zelda.* Si no lo encuentras en tu quiosco, marca el 93 254 12 58 y pregunta por Manuel, que lleva las suscripciones de la revista. Él te dirá cómo conseguirlo.
4. Tío, nadie lo sabe. Pero tanto da, porque no saldrán al mismo tiempo. El lanzamiento de *Donkey Kong 64* está previsto para noviembre, y de *Conker* no tenemos fecha, pero seguro que aparece bastante después.

Inquietudes ingenieriles

Hola. Soy un estudiante de ingeniería de 20 años que aprovecha sus (pocos) ratos libres para jugar

CUENTA...



Pablo Belmonte Martínez, de Valencia, nos obsequia este bonito dibujo.

a los geniales títulos de la N64. Compro vuestra revista cada mes porque los comentarios que trae me parecen los más acertados, pero, ¡ojo! No siempre estoy de acuerdo con vosotros. Por ejemplo, ¿por qué cuando comentasteis el genial F-Zero X, en vuestro análisis ni siquiera mencionasteis que en la F-Zero X Cup las pistas son INFINITAS, ya que la máquina las genera de forma aleatoria?
Por otro lado, me gustaría que respondierais esta ráfaga de preguntas que me quitan el sueño:

2. He oído (se oyen demasiadas cosas) que se empieza a trabajar en una segunda parte de Zelda, y que Miyamoto no tomará parte en su desarrollo. ¿Es verdad o se trata de un falso rumor? Yo me inclino a pensar que es cierto, debido al tremendo éxito del gran Z.
3. ¿Es tan bueno Perferct Dark como vais diciendo, o es una 'segunda parte' clónica de GoldenEye? Lo digo porque he visto unos minutos de juego y tanto las animaciones como los sonidos y otras cosas me recuerdan mucho a GoldenEye.
4. Por último, ¿qué tal va el desarrollo de los siguientes juegos, y para cuándo su lanzamiento? Perfect Dark, Banjo-Tooie, Turok 3: Oblivion, Super Mario 64 2, Shadowman, Donkey Kong 64, Zelda 2.

Venga, un saludo y seguid así.

Eduard Vallribera, Girona.

1 ¡Recórcholis! Tienes razón. Estábamos convencidos de que lo habíamos comentado, pues Carlos, nuestro experto en juegos de carreras, había mencionado este detalle mientras escribía el análisis. Pero eso no es motivo para sembrar nuestros despachos de minas antipersona, Eduard, *macu*.
2. Hace poco Miyamoto dijo que no tenía mucho sentido hacer una continuación de un juego que él mismo tiene por inmejorable. Parece ser que Shigeru está más interesado en embarcarse en proyectos originales. Por consiguiente, si es verdad que hay un nuevo *Zelda* en desarrollo –de lo que no tenemos constancia-, lo más probable es que, efectivamente, Miyamoto no esté involucrado en él. De todos modos, aún es pronto para desmentir categóricamente cualquier rumor al respecto.
3. Échale un vistazo a nuestro reportaje de la E3, con la información más fresca sobre *Perfect Dark*. En todo caso, no te fíes de las apariencias.
4. De *Turok 3: Oblivion*, *Banjo-Tooie* y *Super Mario 64 2* no tenemos fechas; *Shadowman* saldrá en septiembre; *Donkey Kong 64* y *Perfect Dark*, ya está dicho, en noviembre y diciembre respectivamente.

Mi amado Link

Soy una entusiasta de los juegos de N64, en especial de Zelda, ¿qué creíais? Hace algún tiempo, bastante por cierto, yo y el repelente de mi hermanito os escribimos un par de cartas (cuando nuestras cabelleras eran frondosas, no como ahora, que están menos pobladas que la testa de un monje budista).

El motivo por el cual os escribo esta carta (mientras mi hermanito estudia matemáticas como un tontino, je, je, jee) es para opinar sobre la opinión opinada por Esteban García, de Badajoz, en ¡Eso digo yo! del número 17. ¿Cómo se atrevió a puntuar Zelda con un 60%? Lo que pasa es que en este juego HAY QUE PENSAR, aunque sea un poco. No es aburrido: yo misma me lo he pasado 7 veces desde que me lo regalaron en Navidad y no me he cansado de jugar. No se trata sólo de ir por ahí ensartando bichos cual pinchos morunos o hacerle el harakiri a las tectitas. Hay que echarle imaginación, explorar hasta el último rincón. Porque a nadie se le habría ocurrido que antes de entrar en el Templo del Tiempo con la ocarina de Zelda, hubiese un soldado moribundo en las calles traseras del mercado. ¿Y qué me decís del subjuego de las máscaras? Y el de pesca, ¿no os parece realista?

Quizá Esteban prefiera jugar a GoldenEye y matar tíos hasta inundar de sangre la salita de estar; pero Zelda no es nada aburrido.

Ahora voy a ponerme filosófica (tranquilos, que no cunda el pánico). Max, de Alicante, tiene bastante razón en lo que a desarrollo de juegos se refiere (véase Cuenta, cuenta del número 17). Me explico: Zelda tardó tres años en ver la luz; ¿Qué hubiese pasado si durante ese tiempo Nintendo no hubiese contado con más juegos? Pues que la N64 ahora sería un vano recuerdo. Creo que si hay tanto juego malo, como Milo's Astrolines, es porque hacen falta juegos que "abulten", aunque sea una estrategia para vender mientras se crean los mejores. A mi juicio esto da mala reputación a una consola con la que se podría superar al mismísimo Zelda, porque la N64 es lo bastante potente para hacerlo.

En fin, majos, seguid con vuestro estilo, que me alegráis más de una tarde. Si censurasen todos los juegos verdes de PSX, incluida la Sra. Silicona (Lara), los días de esa birria estarían contados. ¿O no?

No quiero abusar, pero ¿podríais incluir en la revista algún póster de Link de cuerpo entero y haciendo poses de cachas? Reconozco que sólo es un montón de polígonos, pero es que están muy bien puestos.

Elena

Querida Elena, comprendemos tu desconcierto por la opinión de Esteban sobre Zelda, pero es normal que el juego parezca un poco lento al principio, sobre todo a los usuarios que anden muy sobrados de testosterona. Los objetivos de la primera parte te van adiestrando en las diversas habilidades que necesitarás para avanzar en etapas posteriores del juego, y por ello la acción no es entonces particularmente trepidante. Se trata de un aprendizaje gradual que requiere un poco de paciencia, pero la recompensa no tarda tanto en llegar, como muy bien explicas. En cuanto a tu reflexión filosófica, estamos de acuerdo con Max y contigo. ¿Cómo se explica que Nintendo no haga lo necesario para tener siempre en el mercado alguna novedad fantástica? Quizá el problema estriba en el elevado costo de producción de los cartuchos y la dificultad que entraña programar para N64. Los editores de juegos para una consola tan exigente tienen que trabajar horrores e invertir mucho dinero en la producción de cualquier juego, y si luego éste no se vende muy bien, acaban perdiendo una pasta (algunos, incluso se van a la quiebra). Como la base instalada de usuarios de N64 es bastante menor que la de PSX, cuesta más vender suficientes unidades de un juego para amortizar la inversión y obtener beneficios. En resumen, que editar para nuestra consola es bastante arriesgado, aunque parezca difícil de creer. ¿Por qué se lanzan entonces juego tan malos como Aerogauge, abocados irremediablemente al fracaso? Tú lo has dicho, Elena, para que hagan bulto y palien la sequía de productos de calidad. Es una maniobra de distracción de lo más chapucera.

Para terminar, explícanos una cosa: ¿Por qué te burlas de las curvas de la "Sra. Silicona" y luego nos pides un Póster de Link "haciendo poses de cachas"?

CUENTA, CUENTA...

MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.L.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular)

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% ★ 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO

Toma el cartucho y tiralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 *los errores se pagan con una partida a* MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. SUPER MARIO 64
3. TUROK 2
4. GOLDENEYE 007
5. MYSTICAL NINJA

Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% ★ 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

TRUCO

Escoge a Dion Blaster, selecciona una tabla de máxima flexibilidad y usa la posición de los pies «regular». Una combinación explosiva.

BANJO-KAZOOIE

92% ★ 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

TRUCO

Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger ítems. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).

BEETLE ADVENTURE RACING

83% ★ 3 — Ea ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Entretenido juego de carreras de estilo americano con trillones de atajos y toneladas de detalles. Los controles son pesados y los bordes de pantalla horribles.

TRUCO

Si golpeas un muro o te quedas bloqueado, dale a L para volver a la pista.

BODY HARVEST

91% ★ 5 — Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de tiros de primera con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

TRUCO

Cuando te enfrentes a un jefe, lo mejor es estar en un vehículo. Si eso no es posible, no dejes dar vueltas a su alrededor.

CASTLEVANIA 64

84% ★ 4 — Konami ● Precio no disponible ● 1 Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Aprende a convivir con la pésima cámara y *Castlevania 64* te proporcionará cantidades industriales de sustos, derramamiento de sangre y enemigos ultraterrenos. Terrorífico.

TRUCO

Destruye estatuas y otros objetos para conseguir dinero y alimentos reconstituyentes de salud.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98



85% ★ 2 — EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

TRUCO

Aumenta un poco la «velocidad del juego» para que tus deportistas respondan como es debido a los controles. ¡Mucho mejor!

DIDDY KONG RACING

90% ★ 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2



Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

TRUCO

Para conseguir una salida súper rápida, espera a que aparezca la señal «Get Ready». Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% ★ 4 — NSC ● No disponible ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 11



Ahora Duke cuenta con una nueva cámara de tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos.

TRUCO

Vuela los hidrantes y bebe la sana y refrescante agua que brota de ellos.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% ★ 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

TRUCO

Practica con la configuración por defecto. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, por último, la de los frenos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

93% ★ 2 — EA ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

TRUCO

Prueba el voleo alto (C-arriba) para buscar jugadores adelantados. Es más seguro que los pases rasos, pues evita los marcajes.

FLYING DRAGON

78% ★ 2 — Proein ● Precio no disponible ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 18

Conocido inicialmente como *Art of Fighting Twin*, *Flying Dragon* está ahora disponible en

España y ha demostrado ser realmente divertido pero rápidamente olvidable.

TRUCO
Para poder jugar como Bokuchin (¡qué nombre tiene el condenado!) sólo tienes que derrotarlo en una pelea normal.

FORSAKEN 64

94% **4** Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7



El *shoot 'em up* futurista por excelencia. Un cartucho perfecto, aunque un tanto... «frío». «Poco humano». Pero perfecto.

TRUCO
Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.

GOLDENEYE

94% **5** Nintendo/Rare ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

TRUCO
En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡sorpresa! Éstos responden con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

ISS 64

92% **4** Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

TRUCO
Para los súper equipos: en la pantalla del título, mantén Z y pulsa Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A. Suelta Z y pulsa Start.

ISS '98

94% **5** Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10



Mejor que *ISS 64*, aunque no mucho. Imprescindible sólo si no tienes el cartucho anterior.

TRUCO
Si estás en posesión del balón, pulsa C-abajo y le inyectarás alegría a sus piernas. Genial para los equipos de primera línea.

LEGEND OF ZELDA

99% **5** Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12-13



El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

TRUCO
Si detectas a un enemigo con Z, el botón A te servirá para asestar un golpe (con salto) mucho más potente que los ataques con B.

LYLAT WARS

90% **5** Nintendo ● 10.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

TRUCO
Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo Tanque y Expert con cuatro jugadores.

MARIO KART 64

91% **5** Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1



Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

TRUCO
En la salida de la carrera, acelera justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

MARIO PARTY

91% **5** Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

TRUCO
Intenta no aterrizar sobre la casilla de Bowser, o prepárate para lo peor. Haznos caso.

MONACO GRAND PRIX

89% **4** Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Precio no disponible ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17



No tan profundo y difícil de controlar como F1 World Grand Prix, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

TRUCO
Acuérdate de usar los frenos en las curvas. Esto no es como Mario Kart, ¿sabes?

MYSTICAL NINJA starring GOEMON

95% **4** Konami ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5



Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcio-nales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

TRUCO
Para subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente Saltar, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

NBA COURTSIDE

92% **5** Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 7

Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

TRUCO
Ve a la opción de «crear personajes» y edita unos cuantos «inútiles irreparables» para los equipos rivales.

ROGUE SQUADRON

94% **5** Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 0



Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

TRUCO
En los niveles en los que haya AT-ATs, ignora el radar y acaba con ellos antes de empezar con los objetivos. En algunos escenarios es la única forma de sobrevivir.

SNOWBOARD KIDS



90% **5** Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

TRUCO
En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

TOP GEAR OVERDRIVE

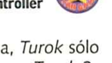
91% **4** Spaco ● 11.600 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TRUCO
Completa las temporadas de espejo para acceder a los coches Taco, Nintendo Power y Hot Dog. Ah, y acaba todas las temporadas para el sexto circuito (secreto).

TUROK Dinosaur Hunter



91% **4** Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TRUCO
Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



95% **4** Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria...Imprescindible.

TRUCO
Acostúmbrate a apuntar siempre a la cabeza. De lo contrario, a partir del segundo nivel te quedarás sin munición enseguida.

AMOS DEL ASFALTO



1	V-RALLY 64
2	F1 WORLD GRAND PRIX
3	TOP GEAR OVERDRIVE
4	F-ZERO X
5	XG2

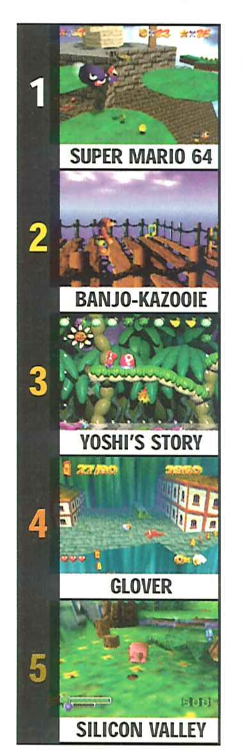


GO! GO!



64 DIRECTORIO

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



VIGILANTE 8
74% 3 — Proein ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 18

Mediocre clon de *Twisted Metal* con algunos aciertos y algunos momentos de tedio total. Un juego como cualquier otro.

TRUCO
Usa la clave JTBT7CFD1LRMGW para desbloquear todos los niveles y automóviles. Prueba MAX_RESOLUTION para habilitar completamente el modo de alta resolución.

VIRTUAL POOL 64
77% 4 — Proein ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 18



Simulador de billar con gráficos en alta resolución sorprendentemente jugable. Tan adictivo como el juego real.

TRUCO
Para hacer errar al ordenador, activa la perspectiva superior con R y usa el stick analógico para mover el taco de la CPU.

V-RALLY 99
94% 5 — Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

TRUCO
Antes de usar el freno de mano para tomar una curva, gira un poco el stick. Si frenas antes de torcer, el coche perderá la tracción y resbalará hacia adelante.

WAVE RACE 64
90% 4 — Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● En cart ● Nº 1





Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

TRUCO
Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando estés sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y mantén pulsado Abajo.

AERO FIGHTERS ASSAULT
77% 1 — Konami ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

AIRBOARDER 64
70% 2 — Spaco ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Un simulador de patinaje aéreo. Original y muy jugable, pero carente de emoción, velocidad y variedad. Aburre pronto.

ALL STAR BASEBALL
84% 3 — Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

BAKU BOMBERMAN
73% 1 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BIO FREAKS
83% 3 — NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS
88% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

BOMBERMAN HERO
75% 1 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero... los mismos fallos.

BUCK BUMBLE
79% 2 — Ubi Soft ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2
85% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CHAMALEON TWIST
70% 2 — Infogrames ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

CHOPPER ATTACK
82% 3 — NSC/ GT ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

DARK RIFT
81% 1 — Vic Tokay ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DUAL HEROES
65% 0 — Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

DUKE NUKEM 64
85% 4 — NSC/GTI ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

EXTREME G
87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2
87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY
85% 4 — Infogrames ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 3

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

F1 POLE POSITION
81% 1 — Ubi Soft ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

F-ZERO X
85% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER
83% 4 — Hasbro ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2
75% 3 — Konami ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataformas poligonal de *scroll*. A mil leguas de *Mystical Ninja*.

GT 64
86% 4 — Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HEXEN
69% 1 — NSC/ GTI ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

HOLY MAGIC CENTURY
72% 3 — Konami ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 14

Un RPG de lo más mediocre. Los tediosos combates aleatorios y la americanización de su argumento no le hacen ningún favor.

KNIFE EDGE
88% 3 — Spaco ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

MACE: THE DARK AGE

81% **3** NSC ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MADDEN 64

92% **3** EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MISCHIEF MAKERS

90% **3** Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION:IMPOSSIBLE

84% **3** Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MORTAL KOMBAT 4

84% **4** NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

71% **1** Infogrames ● 13.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

71% **1** Infogrames ● 13.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NBA HANGTIME

75% **1** Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● En cart.

Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99

83% **4** Acclaim ● 10.900 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA LIVE 99

64% **2** EA ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Le faltan los movimientos de *Courtside* y el sentido del humor de *Jam*. Un título de baloncesto de atractivo más bien discreto.

NBA PRO '98

82% **2** Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98

89% **3** Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98

84% **3** Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLYMPIC HOCKEY 98

84% **1** NSC/GTI ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

PILOTWINGS 64

89% **5** Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64

79% **3** NSC/GTI ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

ROBOTRON 64

80% **2** NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

RAKUGA KIDS

80% **4** Konami ● 0.000 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

RUSH 2

77% **4** GT ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controler Pak ● Nº 17

O se ama o se odia con pasión arrebatada. Mejor maniobrabilidad y secretos a mansalva.

SAN FRANCISCO RUSH



87% **3** Acclaim ● 14.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SCARS

79% **3** Ubi Soft ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

SHADOWS OF THE EMPIRE

78% **2** Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SPACESTATION SILICON VALLEY

83% **3** TAKE 2 ● 11.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER

78% **2** Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

SUPER MARIO 64



96% **5** Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

TETRISPHERE

73% **3** Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 4

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

TOP GEAR RALLY

86% **4** Spaco ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY

75% **3** NSC/GTI ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WCW NITRO

50% **1** T. HQ ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 17

WCW VS NWO

82% **3** Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX

81% **3** Infogrames ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WWF WARZONE

85% **4** Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

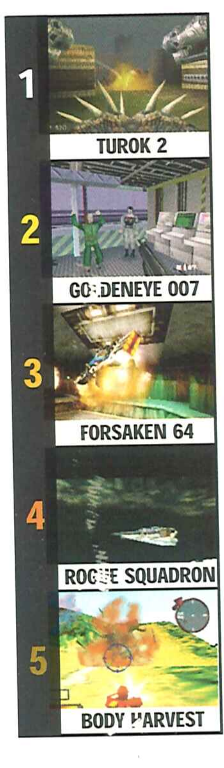
YOSHI'S STORY



86% **5** Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

DE TIROS LARGOS



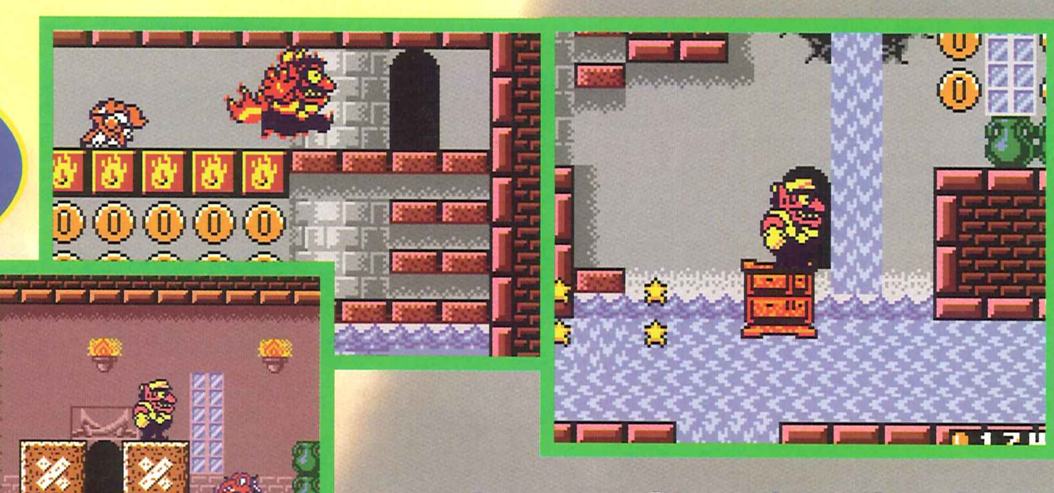
¡Suscríbete!

a Magazine  y participa en el sorteo de 3 kits de

1 GAME BOY COLOR + 1 WARIO LAND 2



Ganadores de un cartucho de F1 World Grand Prix:
Javier Berengel (Almería)
Manuel García Sánchez (Zaragoza)
Hugo Hernández Bibernat (Barcelona)
Eugenio Martínez Sierna (Valladolid)
Amparo Romero Páez (Islas Canarias)



Sorteo el 19 de Julio de 1999

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)

Deseo suscribirme a *Magazine 64* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio
16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)
N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........., a .... de .... de 199 .....
(población) (fecha) (mes) (año)

Y EL MES QUE VIENE...



Nº 20

PREVIEWS DE

GRAND THEFT AUTO 64
TWELVE TALES: CONKER 64
COMAND & CONQUER

ANALIZAMOS

F1 WGP II
STAR WARS: RACER
WWF ATTITUDE
CARMAGEDDON 64

TRUCOS

DUKE NUKEM: ZERO HOUR
VIGILANTE 8

¡Y MUCHO MAS!

GUIA DE COMPRAS 64


DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO EN ESPAÑA
nYko
GRUPO M·G·K INTERNATIONAL
NO BUSQUES MAS
TENEMOS LO ULTIMO AL MEJOR PRECIO
Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• C/. Torroella de Montgri, 5 -Tel. 933 11 81 24
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 - Tel. 957 76 41 65 ★
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo - Tel. 968 22 26 19 ★
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo - Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9 ★
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 - Tel. 944 83 27 16
F1 WORLD GRAND PRIX 2
NINTENDO64
ACELERA A TODA GAS
COMMAND & CONQUER
ES LA GUERRA!
SERIE ECONOMICA N64
PLAYERS CHOICE
LOS JUEGOS MAS VENDIDOS A PRECIO INSUPERABLE
NUEVAS GAMEBOY COLOR!
MGK TE OFRECE EN EXCLUSIVA PARA ESPAÑA
LO ULTIMO EN ACCESORIOS DESDE USA...
nYko
SHOCK 'N' ROCK
Solo para GAMEBOY COLOR
• Motor Vibración con ajuste, valido para cualquier juego GB
• Altavoces amplif. con salida para auriculares
• Batería recargable con 10 horas auton.
• incluye adaptador y cargador.
• empuñadura de goma para mayor confort.
PHANTOM DRIVE
• Vibración para juegos compatibles
• control sensibilidad
• Analogo/digital
• facilmente acoplable a la mesa
• Pedales separados.
• LEDs para funciones de acelerar, frenar, etc.
Compatible con PSX y N64
NO DEJES DE VISITAR NUESTRA WEB
Y TIENDA VIRTUAL:
www.mgk.es
...Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA - Y LLEVA REGALO!
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTURA:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia

GLOBAL GAME



PlayStation Básico





PlayStation Power



PC FORMAT

PSM



Las tiendas Global Game:

Tienda	Dirección	Teléfono
Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71















NUEVA SERIE PLAYERS CHOICE

LOS GRANDES ÉXITOS DE NINTENDO 64

Ahora al mejor precio: **5.990 pts.***

*Precio aproximado.



www.nintendo.es